

サターン、年末のキラータイトルをついにCATCH!



平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年11月22日発行
(毎月第2、4金曜日発行)
第12巻20号通巻154号

SOFT
BANK

540 YEN

©セガ・エンタープライゼス

SEGA セガサターンマガジン

SATURN MAGAZINE

特報!
電脳戦機バーチャロン
クオヴァディス2
～惑星強襲オヴァン・レイ～

SPECIALポスター付録
バーチャコップ2

バーチャコップ2
同級生2
エネミーゼロ

テラ ファンタスティカ
エアーズ アドベンチャー
真況 おしゃべりパロディウス
～forever with me～
優勝 クラシックロード
オベリスク

クリスマス
ダイナマイト
ナイツ
刑事

巻頭緊急特報!! セガ年末発売のビッグタイトル、ついに発表!

バーチャファイター3

裏技の数々をキャッチ!

SPECIAL企画
GDネットの新情報を追跡!

アルファシステム インタビュー
LUNARシリーズ/スレイヤーズ

セガサターン最新ソフト満載!
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
シャイニング・ザ・ホーリアーク
バトルバ/マジックカーペット
デジタルピンボール ネクロノミコン

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
リグロードサーガ2/LUNAR SILVER STAR STORY
ラングリッサーⅢ/伝説のオウガバトル

1996
II/22
Vol.20

感動大作、今

式 Riglordsaga 2TM リグロードサーガ



空間で戦え！パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！

足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！

大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！

好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！

世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

新発売 5,800円【タクティカル RPG】

© 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD. 1895-0997 © MICRO CASIN CORP 1095-1104



セガサターンにあのポリショイサーカスがジョイント！

セガサターンのデジタル技術と、ポリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった！スーパーエンターテインメントライブアクション。

会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選でNEOファンタジーやアルパレス限定モデルなどの豪華賞品が当たる！

協賛：株式会社服部セイコー、マツダ株式会社、株式会社日立製作所、日本ビクター株式会社

会場・日時

横浜：ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福岡：キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札幌：新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広島：基町クレド	11/16(土)・17(日)
東京：東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋：ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東京：恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大阪：梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合わせは、お客様相談センターへ



SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NIGHTS

キャンペーン

11月22日～12月25日

今、セガサターンを買えば「クリスマス ナイツ冬季限定版」をプレゼント！

SEGA SATURNTM

※商品が無くなり次第終了となります。



希望小売価格
¥20,000(税別)

ふたたび...



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
■0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000(税別)



Magic Carpet

マジックカーペット

全米ベストセラーが、いよいよ日本に飛来！
'96秋、セガサターンからその魔法は解き放たれる。

12月13日発売 5,800円

◆マルチコントローラー対応◆

©1995-1996 Bullfrog Productions Ltd.

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客センター
TEL 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。 <http://www.sega.co.jp>
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

伝説の魔 術の技 セガサターンに贈る



セガサターンにあのポリショイサーカスがジョイント!

セガサターンのデジタル技術と、ポリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった! スーパーエンターテインメントライブアクション。

会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選でNEWファミリアやアルバスプーン限定モデルなどの豪華賞品が当たる!

協賛:
株式会社服部セイコー
マツダ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

会場・日時

横 浜: ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福 岡: キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札 幌: 新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広 島: 基町クレド	11/16(土)・17(日)
東 京: 東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋: ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東 京: 恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大 阪: 梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合わせは、お客様相談センターへ



SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NIGHTS

キャンペーン

11月22日～12月25日

今、セガサターンを買えば
「クリスマス ナイツ 冬季限定版」を
プレゼント!

SEGA SATURN™

※商品が無くなり次第終了となります。



希望小売価格
¥20,000(税別)

The Future Is Now
SNK



セガサターン版 “斬紅郎無双剣” プレゼントキャンペーン

完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第2弾!!
CDのみと
“お買得セット”を
同時発売!!



11月8日 CD単体価格5,800円(税別)
発売予定 お買得セット価格8,800円(税別)

☆専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。



特製下敷きやオリジナルテレカなどが合計1,000名様に当たるゾ!

セガサターン版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」を買ってくれた人の中から、抽選で合計1,000名様にコマンド表つきナコルル下敷き・オリジナルテレホンカード・セガサターン版「KOF'96」サンプルCDのいずれかをプレゼント! くわしくは、商品に入っているアンケートハガキをご覧ください!! 応募メ切は11月30日(当日消印有効)

※賞品のデザイン及び内容等は予告なく変更される場合があります。ご了承ください。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通で使用になります。

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレホンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

©SNK 1995

The Future Is Now
SNK



READY!

キング・オブ・ファイターズ'96、セガサターンで開催!!



完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第3弾!!
乞うご期待!!



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび



は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、

SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK テレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN NOVEMBER



詰むや!! 詰まぶるや!! 王竜を制すのは俺だ!!

週刊ビッグコミックスピリッツに連載中の「月下の棋士」をゲーム化。
新たに描き起こしたセル画と豪華声優陣の起用により、
原作の世界観をリアルに再現しました。
初級者から上級者まで幅広く楽しめる豊富なモードを搭載して、セガサターンに登場です。



月下の棋士——王竜戦——



1996.11 発売予定

■テーブル・将棋 ■予価5,800円(税抜)

東亜プラン縦STG最終作がサターンに甦る!

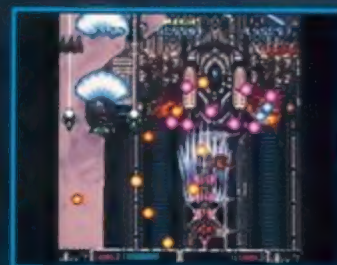


バツグン

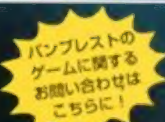
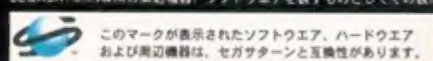
ゲームセンターで不滅の人気を誇った
東亜プランの縦スクロールシューティング最終作
「BATSUGUN」を完全移植!

©TOAPLAN 1993
©BANPRESTO 1996

■好評発売中 ■縦スクロールシューティング ■価格5,800円(税抜)



SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



バンプレストグループ・バンプレスト
03-3847-6320
受付: 10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。



●価格はメーカー希望小売価格です。●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。●表示価格は、全て税別となっております。●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。



Victor・JVC

ANCIENT



武装カー・アクション・ゲーム!!

VATLVA

バトルバ

TM



96年11月29日発売予定/予価5,800円(税別)

サターンソフト初!
対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。

バトルバ まもなく登場。

1~2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。

2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。

ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は50種以上からセレクト可能。

新体験のカーバトルが、いよいよやってくる。

*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマウスと
人数分のコントローラが必要で。※画面写真・設定イラスト等は
開発中のものです。

マシンは自在に改造ができ、自分だけのオリジナルマシンを造ってセーブできる。エンジン・サス・タイヤ・装甲など、その組合せは、15,000とおり以上。オリジナルキャラクターは、マンガ家“有賀ヒトシ”氏の書き下ろし。BGMは、“古代祐三/川島基宏”両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとして、その表示を承認したものです。

■制作: 株式会社エインシャント ■発売/販売: 日本ビクター株式会社 ©VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD./©ANCIENT CORP.

●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、<http://www.jvc-victor.co.jp/vatlva>です。

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……「ビクターお客様相談センター」東京: 〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL: 03-5684-9311 大阪: 〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL: 06-785-4161 GM係へ ※JVCは、日本ビクターの登録ブランドです。

日本ビクター株式会社

VIRTUAL REALITY GAME WEAR

INTERACTOR™

インタラクター

究極の3次元体感 九に



部屋にいながら、大迫力の音の世界が楽しめる、新しいホームエンターテイメント機器、「インタラクター」登場。これはTVゲームをはじめビデオソフト、CDなどの音楽ソフト、コンピュータソフト、TV番組など、あらゆる音源をカラダ全体で感じてもらうための、バーチャルリアリティー体感装置です。

いままでの視覚、聴覚を超えた未知の世界へ、キミも、今すぐ体感しよう！

●インタラクター 14,800円（税別）

●ACアダプター付

○お買い求めは、デパート・量販店・玩具店でどうぞ。

●新発売



MASUDAYA
SINCE 1724

〒111 東京都台東区蔵前2-6-4 ・ ☎(03) 3861-0151 (代)

もうすぐ25

ユナ・ファン必携のCG画集!!



銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN

ユナ

Mika Akitaka

あきたか みか イラストワークス

Illustr Works

申込締切
11月18日(月)
(郵便局の当日日付印まで有効)
通販価格
4,220円

セガサターン版『ユナREMIX』と『ユナ3』(’97年発売)を
プレイする前に、絶対手に入れておこう!!

- セガサターンならではの、美しい鮮明画像が満載!
- セルイラストにCG処理した背景とBGMをミックス!
- ユーリィ、リアはもちろん、間のお嬢様13人衆も続々登場!
- 『Illust Works』でしか観れないコスチュームにも注目!
- VOICE ACTRESSコーナーなど楽しいイベントも盛り沢山!

- 1 キャラごとに
イラストが見られる
鑑賞モード
- 2 すべての
イラストが見られる
鑑賞モード
- 3 VOICE
ACTRESS
コーナー
- 4 明貴 美加
プロフィール



◆画像写真は開発中のものです。



●セガサターン用ソフト 【通信販売/期間限定商品】
銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works
価格:税込価格3,800円+送料420円=通販価格4,220円
※税込価格1枚あたり1本のお申し込みになります。
12月20日金以降順次発送予定(郵便事情によりお届け日の変動があります。)



ユナ、衝撃のデビュー作をリミックス
12月27日金、いよいよセガサターンに新登場!!

●Wおまけ付き豪華・特別パッケージ仕様。『Illust Works』の
パッケージと揃えれば、さらにスペシャル! 価格:¥6,800(税別)

お申込方法 おもしくこまほう

この商品は、通信販売による期間限定商品です 郵便振込でしかお申し込みできません お近くの郵便局より、下記の要領でお申し込み・お振り込みをしてください

- 郵便局の払込用紙に、あなたの住所・氏名・電話番号(市外局番を明記)等、必要事項を記入例に従ってもれなくご記入ください 振込用紙の通信欄に、商品名を必ず明記して申込締切日までにお振り込みください
- 発注後の申込取消及び不良品以外の交換は受け付けておりません

- ◆振込手数料は、お客様のご負担となります
- ◆申込締切日を過ぎた場合、お申し込みできません。(手数料を差し引いての返金となります)
- ◆過剰入金のご返金できません。お間違のないようご注意ください
- ◆商品は、普通郵便にて発送いたします 海外への発送はできません
- ◆振込金受領証は、商品到着まで大切に保存してください
- ◆入金確認は受け付けておりません

■手続きに関するお問い合わせ先

〈ハドソン ゲームサポートセンター〉 札幌/TEL.011-821-7015 東京/TEL.03-5261-2060 大阪/TEL.06-251-0322

振込用紙記入例

02760-0-14740	4220	02760-0-14740	4220
株式会社ハドソン		株式会社ハドソン	
みかあきたイラストワークス 注文		株式会社ハドソン	
		4220	
		宮本太郎	

振込口座番号: 02760-0-14740
振込先: 株式会社ハドソン



HUDSON®

ゲームの情報がいっぱい!

HUDSON HOME PAGE <http://www.hudson.co.jp/>

ハニー・ブームのインターネット <http://honey.hudson.co.jp/>

©1996 HUDSON SOFT ©1992, 1996 RED イラスト: 明貴 美加

ILLUST WORKS は、セガサターン専用ソフトです。ILLUST WORKS は、セガサターン専用ソフトです。ILLUST WORKS は、セガサターン専用ソフトです。



明貴美加氏が描く、ユナの世界を完全収録!!

WARP presents

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

©WARP INC.

僕はこの作品で、
デジタルの悲しみを伝えて行きたい
飯野賢治(エネミー・ゼロ 脚本・監督)



インタラクティブムービーの最高峰
“エネミー・ゼロ”の発表に先駆け贈る
マイケル・ナイマン期待の超話題作。

エネミー・ゼロ 「ピアノ スケッチズ」

音楽：マイケル・ナイマン(作曲・演奏)

KTCR 1403 ¥1,200(TAX IN)

作品サウンドトラックよりピアノによるベーシックモチーフ3曲を先行収録
マイケル・ナイマン自らの演奏によるテーマ曲集。

- #1 愛のテーマ Love theme
- #2 ローラのテーマ Laura's theme
- #3 デジタルの悲しみ Digital tragedy

初回封入特典
オリジナル
ステッカー



NOW
ON SALE

オリジナルサウンドトラックフルアルバム(全13曲収録予定) '97発売予定!!

お問い合わせ：キティエンタープライズ 03-3780-8638

KITTY ENTERPRISES, INC. DISTRIBUTED BY PolyGram K.K. *Litty*



セガの全面協力を得て、吉本が実現した、お笑い・パロディー色全開の新感覚シミュレーションロープレ!!



ファンキーファンタジー



吉本興業がマジメに面白さを追求したゲームソフト吉本ファンキーシリーズ。いよいよ第一弾発売。



発売元
吉本興業株式会社
マルチメディアプロデュース
〒542 大阪市中央区難波千日前11番6号
©1996 Yoshimoto Kogyo Co., Ltd. Multimedia Division

お問い合わせ先
TEL. ユーザーサポート | 075-211-1311
11:00~16:00 月~金(祝土日休)



SEGA SATURN 及び SEGA 株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN 専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
※画面は開発中のものです。





見せろ！
あなへスっ
な！
い！
SEGA SATURN版だけのオリジナル！！



SANKYO FEVER

実機シミュレーション

搭載機種

- ★CRフィーバービーチ★
- ★CRフィーバービッグパワフルFX★
- ★フィーバー忍NIN絵巻SP★ ★ミサイル7-7-6D★
- ★アクダマンSP★ ★キャロットボーイ★

1997年1月発売予定 価格未定

●SANKYOインターネットホームページ公開中●
<http://www.sankyo-fever.co.jp>

●ユーザーサポート●
TEL.03-5467-3843 月曜～全曜10時～15時（祝・祭日を除く）

株式会社 ティー・イー・エヌ研究所

〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580

©1996 ティー・イー・エヌ研究所 / SANKYO / CS / フィルインカフ



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

凶暴が、
クセになって、
止まらなくて、
笑っちゃう。

過激で爽快なシューティングゲーム。

BLOOD FACTORY

ブラッドファクトリー

その6人にとっては、撃つことが生きることだった。極悪非道の看守ファブが支配する、最果ての惑星ラルブにあるファクトリー刑務所。そこに投獄された気性の荒い6人が、大胆な脱獄を企てた。凶暴な彼らにとって、脱獄とは「武器を手」に前送すること以外考えられなかった。——ブラッドファクトリー。それは、弾丸の嵐を巻き起こす、過激なシューティングゲーム。撃って撃って、撃ちまくり、各種アイテムを奪いながら突き進め。脱出した者だけが、自由という勝利を得られる。3Dを駆使した立体感あふれるスクロール。銃口からの炎と黒煙が怪しくも美しい、ハイクオリティグラフィクス。○プレイヤーは、強烈な個性をもつ6人のキャラクターから選択。使用する武器もまた個性的。○2人同時プレイ可能。



©1996 Gremlin Interactive, Ltd. MCPS. All rights reserved. Trademark owned jointly by Gremlin Interactive, Ltd. and Interplay Productions in Japan. All rights reserved. Gremlin Interactive, Ltd. and Interplay Productions are joint publishers and distributors in Japan. Licensed from and developed by Gremlin Interactive, Ltd. Distributed by ELECTRONIC ARTS VICTOR INC.



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

「サイベリア、
セガサターン版
プレイステーション版
好評発売中

セガサターン版、11月発売予定

○標準価格 5,800円(税別)
○プレイステーション版、好評発売中



※セガサターン版は、セガ・エンタープライゼスの登録商標であり、セガ・エンタープライゼスの許可を得て、セガサターンと互換性があります。

※株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標であり、セガ・エンタープライゼスの許可を得て、セガサターンと互換性があります。

発売元 株式会社インタープレイ

〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F

カスタマーサポート: 03-5421-3815

<http://www.interplay.com/japan/>

販売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

○ クライマックス第三期正社員募集 ○ インタラクティブムービー部門設立

そして…
コードネーム『F』

写真は「ダークセイバー」のCGムービーです。

私たちクライマックスではこれまで「ランドストーリー」や「ダークセイバー」など「3D」にこだわったゲームを制作し、数多くのユーザーに支持されてきました。そしてそれも一つの方向性として、今後もさらに発展させていきたいと考えています。

最近、ハードの能力の向上により、各社からCGムービーを全面に押し出したゲームが発表されています。私たちもまた、CGムービーという表現手段には、まだ多くの可能性が秘められていると感じています。そこでクライマックスでもインタラクティブムービー部門を設立することとなりました。つきましてはその新たな可能性と一緒に追求してくれるスタッフを募集します。やる気と秘められた野心、そして大きな夢を持った方々のご応募をお待ちしております。代表取締役社長 内藤寛

CGデザイナー (男女/若干名)

企画 (男女/若干名)

アニメーター (男女/若干名)

プログラマー (男女/若干名)

美術設定ディレクター (男女/若干名)

一般事務 (女性/若干名)

【資格】学歴・年齢不問（経験者優遇） 【勤務地】新宿区四谷4丁目 【交通】地下鉄丸の内線四谷三丁目駅徒歩3分 【給与】年俸制（経験・能力により応相談） 【待遇】年1回昇給・年2回賞与・保険・退職金制度有り・交通費全額支給・海外社員旅行有り・住宅手当有り 【勤務時間】10:00~22:00（フレックス制） 【休日】完全週休2日（土・日）祝日 【休暇】年末年始・夏期・有給休暇・リフレッシュ休暇 ★業務の性格上、勤務時間・休日・休暇は上記の限りではありませんが、休日出勤手当・代休・特別休暇などでフォローします。 【応募方法】履歴書（写真貼附）を下記住所宛にご郵送下さい。後日、書類選考の上、面接日をご連絡します。 ※送っていただいた履歴書は返却いたしませんのでご了承下さい

（株）クライマックス連絡先：〒160 東京都新宿区四谷4-3-12 四谷4丁目ビル8F TEL. 03-3225-3512 担当：望月

INTERWAVE

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

今すぐおためし

インターネット

ダイヤルQ2 課金により

初期費用なし！！

月会費なし！！

クレジットカード不要！！

・必要なものは、本体と、専用モデムだけ。

・大阪（06）にもアクセスポイントOPEN！！（オープニングキャンペーンとして、大阪は11月15日まで3分10円。）



● セガサターンインターネット 簡単接続手順 接続料金1分20円（通話料は、別途必要です。）

・セガサターン本体の電源を切ります。

1、セガサターンキヤムを本体のサードスロットに差し込みます。

2、電話のモデムケーブルをセガサターンキヤムの「LINE」の書いてあるポートに差し込みます。

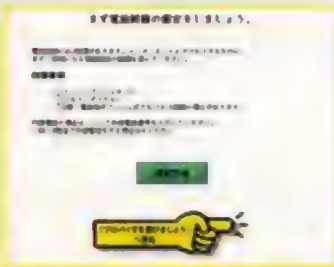
3、SEGA SATURN インターネットのCD-ROMをセットし、本体の電源を入れます。



4、「セガサターンインターネット」にポインタを移動し、スタートのAボタンを押してください。



5、「STEP 2」にポインタを移動し、スタートのAボタンを押してください。



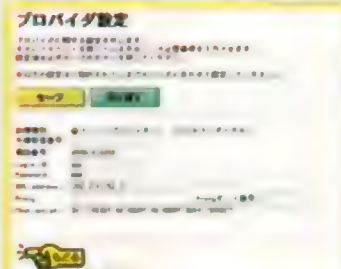
6、電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（有線、無線）を選んでください。有線電話の場合は、この「外線電話番号」を入力してください。（必要に応じて）

7、電話回線の設定が終わったら「決定」を押して画面のトップページへ戻し、「ダイヤルQ2」のボタンを押してください。

プロバイダを選びましょう。



8、「ダイヤルQ2」を選択し、スタートのAボタンを押してください。

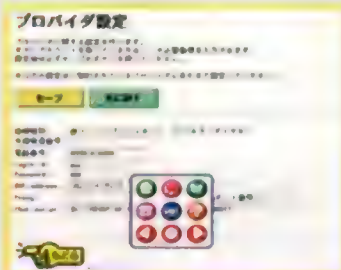


9、インターネットに接続する設定を行います。（この設定は初回のみ行います。）

接続種別：有線電話
外線電話番号：（有線電話の場合は）
電話番号：（有線電話の場合は）

Login ID：（有線電話の場合は）
Password：（有線電話の場合は）

DNS address：
Proxy & Proxy port 番号は標準のまま
設定が終わったら必ず「決定」のボタンを押してください。



10、コンタクトページが表示されます。スタートのAボタンを押してメニューを表示します。メニューの「ダイヤルQ2」を押します。

プロバイダ設定



11、画面のホームページからURLを入力します。
「http://www.interwave.or.jp/」を入力して「決定」を押します。すべて完了です。

12、「Yes」を押しますと、いよいよインターネットにアクセスです。



13、インターネットのホームページの画面が出てきたら、スタートのAボタンを押します。インターネットの画面が出てきたら登録ボタンを押します。
よく見るホームページはこのような登録しておくと、簡単に呼び出せるので非常に便利です。気に入ったホームページは、このボタンで登録しましょう。

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

INTERWAVE

株式会社 インターウェーブ・ジャパン

http://www.interwave.or.jp/

TEL: 03-5531-0008（サービス開始、お問い合わせ）

TEL: 03-5531-7250（接続方法に関するお問い合わせ）

TEL: 03-5531-0100（接続方法のサービス内容）

E-mail: question@interwave.or.jp

（お問い合わせ先）
（お問い合わせ先）
（お問い合わせ先）

（お問い合わせ先）
（お問い合わせ先）
（お問い合わせ先）

（お問い合わせ先）
（お問い合わせ先）
（お問い合わせ先）

ASCII

TECH win

CD付きエンターテインメント映像マガジン

MPEG

SPECIAL Vol.3

テックウィン エムペグ・スペシャル アスキームック

定価 980円
好評発売中!!

本誌添付CDは
サターン(ムービーカード付き)
ウィンドウズ95パソコン
ビデオCDプレーヤー
で見られます!

※...ウィンドウズ95パソコンでご覧になる場合には、お使いのCD-ROMドライブがXAフォーマットに対応したものであることが必要です。お使いのドライブをご確認ください。

ファン必見の映像満載!

特集

1

声優ブームを読む

句なあのこの
すべてがわかる

人気声優アイドル8名インタビュー

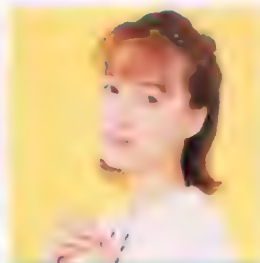
表紙は
桜井智に
決定!!



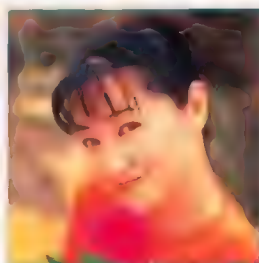
こおろぎさとみ



岩男潤子



笠原弘子



金月真美



丹下桜



水谷優子

ほか2名

特集

2

最新ゲームデモ映像集 全36タイトル

『電脳戦機バーチャロン』『シャイニングザホーリアーク』ほか



『電脳戦機バーチャロン』© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

攻略

バーチャ ファイター3

池袋サラの華麗なる秘技の数々

特ダネ

カプコンストリート ファイターEX

開発中のゲーム映像を緊急入手!

新作『BUZZER BEATER』をインターネットで連載中の

注目

井上雄彦インタビュー

『スラムダンク』第2部はこうなる!

ラストチャンス！再販決定。



成人用
18才未満お断り

T [ザ・野球拳・スペシャル] H E
野球拳
SPECIAL

12人の美女があなたのお相手。脱衣ゲームの決定版。

価格 ¥6,800 (税別) ※18才未満の方のご購入は、お断りします。

出演 一の樹 愛、河野 理恵、香取 穂かり、新井 まどか、水島 沙織、倉川 みゆき
沢田 香奈、竹中 なお、藤 しづか、内山 里美、如月 舞、美咲 舞



発売元：有限会社ソシエッタ代官山
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F
TEL.03-5721-3955 FAX.03-5721-3085

X指定
18才以上

最後の18才未満禁止。
やばいソフト。



ホーンテッド カジノ

デミーヘッド3次元音響搭載。アダルトRPGカジノゲーム 絶賛発売中 価格 ¥7,900 (税別) 3枚組

ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン。そして、吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現。8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。

声優 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜桜子、本井英美、堀じゅんこ、橋本 謙

セガサターン専用ソフト



このゲームが動作するためのシステムは、V90-950MHz
および対応ハードウェア、セガサターンと互換性がありません。

SEGA SATURN 互換性

は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN 名称はセガの登録商標、ソフトウェアはセガの登録商標としてその権利を保護いたします。



OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

SEGA

セガ
マガジン

Magazine

毎月13日発売

定価

300YEN

(税込)

創刊2号

特報

セガAM2研の 最新作を初公開!

開発コード「スーパーカーレース(仮)」

ARCADE EXPRESS

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

ウェーブランナー/ダイナマイト刑事

ダイナマイトベースボール

ラストブロンクス〜東京番外地ほか

SATURN EXPRESS

クリスマスナイト冬季限定版発表!

ダイナマイト刑事サターン移植決定!

電撃戦機バーチャロン、バーチャコップ2

ビクトリーゴールWORLD WIDE editionほか

特別企画

AM6研新作メダルゲーム紹介

ロイヤルアスコットII、ビンゴパーティフェニックス

ATP特集

ジョイポリスのもう一つの楽しみ方

〜It's Fun To Act With

11月13日発売

PRIZE PRESS

ネーム倶楽部スペシャル

〜Who is KAORUCO?

©SEGA1993,1996

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社
出版事業部

セガマガジンは全国書店、有名アミューズメン
トスポットでお買い求めになれます。

SOFT
BANK

バーチャファイター3 オフィシャル ガイドブック

好評発売中

Ventura
Fighter 3TM

AM2研

鈴木裕 完全監修

発行 株式会社セガ・エンタープライゼス 発売 ソフトバンク株式会社 出版事業部 定価 1,000円

バーチャファイター3オフィシャルプレイングガイド 近日刊行予定
バーチャファイター3オフィシャルアドバンスドガイド 年末刊行予定

『バーチャファイター3』カレンダー

バーチャジャンキー必携の1997年カレンダー

完全新作CG



予約方法 →

下記の注文書にご購入本数、お客様のお名前、ご住所、電話番号を
ご記入の上、切り取ってお近くの書店に出して御予約下さい。

発行:セガ・エンタープライゼス 発売:ソフトバンク
税込価格1,800円

©SEGA 1993,1996

注文書	書店名 (書店記入)	本数	『バーチャファイター3』カレンダー	
			氏名	フリガナ
			住所	TEL ()
			本	
			税込価格1,800円	
			発行:株式会社セガ・エンタープライゼス	
			SOFT BANK	ソフトバンク出版事業部
			TEL.03-5642-8101 FAX.03-5641-3424	

P35

特報!

クリスマス ナイツ デイトナUSA Circuit Edition

電腦戦機バーチャロン ダイナマイト刑事 バーチャコップ2

クオヴァデイス2~惑星機界オヴァン・レイ~

エネミーゼロ/同級生2/優駿 クラシックロード

真況おしゃべりパロディウス~forever with me~

オベリスク/ファイヤープロレスリングS 6MEME SCRAMBLE

スーパーパズルファイターII X/エアーズアドベンチャー

テラ ファンタスティカ/天外魔境 第四の黙示録

銀河お嬢様伝説ユナ/My Dream~オンエア~が待たなくて~

ゼロヨンチャンプ DooZy-J



P208

セガAM2研EXPRESS NEO

バーチャファイター3、裏技の数々をキャッチ!

P133

SPECIAL企画

GDネットの新情報を追跡!

アルファシステム インタビュー/どうなる!? LUNARシリーズ/スレイヤーズ

P90 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION/エーペルージュ/CRTICOM

出世麻雀 大接待/ロックマン8 メタルヒーローズ/SANKYO FEVER 実機シミュレーション

フラッピー(仮)/エリア51/シミュレーション ズー/はいばあセキュリティーズS

もうぢや/NIGHTRUTH Explanation of the Paranormal "Maria"

P137 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

機動戦士ガンダム外伝III 蒼を受け継ぐ者/シャイニング・ザ・ホーリアーク/バトルバ

マジックカーペット/デジタルピンボール ネクロノミコン/AQUAZONEオプションディスクシリーズ

NFLクォーターバッククラブ97/ビクトリーゴール WORLD WIDE edition

SEGA AGES/廊下にイチダントアール/ブリクラ大作戦/上海 Great Moments

TRY RUSH DEPPY/クレイジーイワン/ハイパーデュエル/ストリートレーサー EXTRA

P161 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

サクラ大戦/リグロード サーガ2/伝説のオウガバトル/LUNAR SILVER STAR STORY

ラングリッサーIII/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/BASTUGUN

P198 セガAM1研だいなまいと!

ウェーブランナー、上級コース攻略

P200 AM3研RUSH!!

ラストブロンクス、隠しキャラ・メタルの謎に迫る!

- P27 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P29 セガサターンデータステーション
- P31 セガサターン読者レース
- P97 Readers' Station
- P102 デジタルサーカスガイド
- P104 サターンソフト攻略DATA SEARCH エターナル・メロディ
- P118 SEGA PRESS
- P120 池袋サラのバーチャクラッシュ
- P121 ワープが羽田にやってきた!
- P122 Hello!! CAPCOM
- P123 SNK WORLD
- P124 SEGASATURN LICENSEE SPACE
- P126 セガサターンソフトデータバンク
- P130 新作ソフトスケジュール
- P190 Just Meet エル・フ
- P191 レッドカンパニー西の市通り!!
- P194 テ・ラ・ゲームウェア
- P196 センチメンタルグラフィティ あの場所で君と逢いたい
- P211 セガサターンソフトレビュー
- P216 次世代裏技リーグ
- P219 読者プレゼント

表紙イラスト作製:有井伸孝

(セガ・エンタープライゼスAM2研パブリシティセクション)

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996

カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)



GAME INDEX

- あ IRON MAN /XO P213
- AQUAZONE オプションディスク P150
- エーペルージュ P91
- エアースアドベンチャー P80
- NHL パワープレイ'96 P151
- NFL クォーターバッククラブ97 P213
- エネミー・ゼロ P80
- エリア51 P94
- オペリス P72
- 機動戦士ガンダム外伝III 蒼を受け継ぐもの P137
- 銀河お嬢様伝説ユナ P85
- クオヴァティス2 惑星強襲オウファン・レイ P55
- クリスマスナイト 冬季限定版 P35
- CRTICOM(ザ・クリティカルコンバット) P92
- クレイジーイワン P150
- GAME-WARE P194
- サクラ大戦 P162
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 P162
- SANKYO FEVER 実機シミュレーション P83
- シミュレーション ズー P84
- シャイニング・ザ・ホーリアーク P140
- 上海 Great Moments P156, 212
- 出世麻雀 大接待 P92
- 実況! おしゃべりパロディウス P70
- forever with me P78
- スーパーバズルファイターEX P215
- ステークスウィナー P160
- STREET RACER EXTRA P154
- SEGA AGES/廊下にイチダントアール P214
- 戦国ブレード P196
- センチメンタルグラフィティ P88
- ゼロヨンチャンプ DooZy-J P24
- 大運動会 P50
- ダイナマイト刑事 P77
- テラ ファンタスティカ P84
- 天外魔境 第四の黙示録 P43
- デイトナUSA Circuit Editon P148, 212
- デジタルピンボール ネクロノミコン P170
- 伝説のオウガバトル P47, 211
- 電脳戦機バーチャロン P157, 215
- TRY RUSH DEPPY P63
- 同級生2 P96
- NIGHTRUTH Explanation of the Paranormal "Mans" P159
- はいばあセキュリティーズS P52, 215
- バーチャコップ2 P87
- バーチャル戦艦 P187
- BATSUGUN P144
- バトルバ P152
- ビクトリーゴールWORLD WIDE Edition P74
- ファイヤーブレスリング5 OMEN SCRAMBLE P214
- FIST P213
- 風水先生 P83
- フラッピー(仮) P156, 212
- ブリクラ大作戦 P86
- My Dream ~ オンエアが待たなくて~ P146, 214
- マジックカーペット MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION P86
- もうぢや P68
- 機動クラッシュロード P178
- ラングリッサーII P164, 211
- リグロード サーガ2 LUNAR SILVER STAR STORY P90
- LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION P154
- 廊下にイチダントアール P93
- ロックマン8 メタルヒーローズ

サクラ大戦 原画&設定資料集



帝国華撃団・花組隊長必携之書



貴殿に特殊任務ヲ命ズル。
本書ヲ必読サレタシ。

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之楽会からメカものまで、未公開の設定原画を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。さらには、盛りだくさんのプレゼントも用意。サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本!

【弐大付録】

この本だけの 描き下ろしポスター
&
花組・戦闘服のコスプレ型紙

11月下旬発売予定
定価2,000円

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 © RED 1996

ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド

セガサターン版バイパーズを完全攻略!

- ◆セガ・サターン版のシステムを完全解析
- ◆隠しキャラのペプシマン・クマちゃんを含む全キャラクターの、詳細技データ&徹底攻略
- ◆隠しフィーチャーもバッチリ網羅

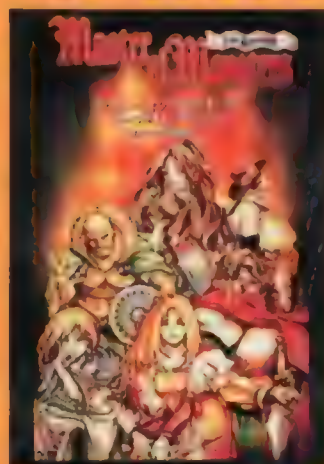


12月上旬発売予定
予価1,400円

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

マスター・オブ・モンスターズ ～ネオジェネレーションズ～ オフィシャルガイド

- ★完全公認独占ガイドブック
- ★懇切丁寧なマップ攻略ページ
- ★130体以上のモンスターデータを完全網羅
- ★今回の目玉、大魔法やモンスター融合のすべてがわかる



シミュレーションフリークに
絶対ソンはさせない!!
あの「マスモン」の攻略本は
これだけっ!

11月下旬発売予定
定価1,100円

©SystemSoft co. ©TOSHIBA EMI

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

注目の熱血美少女スポーツSLGの全貌を公開!!

SEGA セガサターンマガジン



SATURN MAGAZINE

News
メディアMix開始!
コミック、CD、OVA
と続々登場!



大運動会

緊急発表

緊急発表
今までのひと月をきった話題のゲームをピックアップ!!
その内容をPICK UP♡

神崎あかり (cv. 夏樹リオ)

教官は君だ!

マンツーマンの指導で彼女を鍛え上げる

多彩なイベントはなんと130以上!

君はいくつ見ることが出来るか?

なそのイベント画面を入手!!

その奇想天外なトレーニング内容など

大運動会の全貌を大特報!!

11月25日発売予定

5,800円

抱腹絶倒
奇想天外
空前絶後の

BATTLE ATHLETES
バトルアスリテス

大運動会



熱血育成シミュレーション!!

●インクリメントP●12月13日発売予定●5,800円●1人プレイのみ

季節もすっかり秋本番 / そんなスポーツの秋にじっくり腰をすえて楽しみたい話題のソフトがいよいよ発売される。ゲームの目的は大学衛星を目指し訓練校へとやってきた少女あかりを鍛え上げ、半年間でその入学選考会である「競技会」を勝ち抜けるだけの選手に鍛え上げることだ。往年のスポ根アニメのノリをほうふつとさせる荒唐無稽なトレーニング内容や、笑いあり、涙ありのバラエティに富んだイベントシーンなど見どころはいっぱい。今回はおさらいを兼ねてその魅力を徹底紹介していくぞ。

訓練校で共に学び、競い合うライバル達

君の教え子となるあかりの他、訓練校には世界中から様々な資質を持った少女達が集まってくる。このひしめく強豪の中で見事あかりを合格させることができるかはすべて教育である君にかかっている。ライバル達に負けな自負の實力を養うのだ。

ターニャ・ナティピダッド (C.V. 阪口あや)

アフリカの自然保護区内のコミュニン出身の14歳。好奇心旺盛で、幼少から空に浮かぶ衛星を見て育ち「あそこに行きたい!」という純粋な気持ちから入学を希望。一般常識に欠けるところが少しばかり目立つが、記憶力は抜群。また、走ることが大好きでいつも施設中を駆け回っている。



ウォン・リンファ 王 鈴花 (C.V. 川田妙子)

アジア諸国が合併してきた巨大国家「九龍」出身の16歳。そこで最も財力と権力を持つ大豪族、王(ウォン)家の娘として英才教育を受けて育つ。しかし生来のとんでもなくライトな性格は改善されず、ヒマさえあれば他人を捕まえて珍妙な品物を売りつけることに精を出す。得意種目は自転車。



神崎あかり (C.V. 夏樹リオ)

北海道出身の15歳。その昔、衛星で宇宙撫子に選ばれたこともある御堂(旧姓)巴の一人娘。今は亡き母への想いを胸に、大学衛星入りを決意。得意な種目は現在ないが、その素質は十分。ややひかえめな性格でちょっと抜けているところもあるが、人一倍ガッツはあるようだ。ちなみに寝相が悪い。

柳田一乃 (C.V. 久川綾)

大阪出身の15歳。あかりが「いっちゃん」と呼ぶ親友。寮で隣同士ということで、特に親しい仲になる。底抜けに明るい性格で常に前向きな活少女。モットーは「例はなくても力押し」。男兄弟に囲まれて育ったため、言動が男っぽくなったことを少しだけ気にしている。大阪弁が印象的。



ジェシー・ガートランド (C.V. 伊藤美紀)

アメリカ出身の17歳。訓練校入学の際の適正テストでトップの成績を修めた実力を持つ万能選手。性格はいたって陽気。だが相当な努力家。コンピュータを神と崇める新興宗教の教祖という父との確執から人としての可能性を求めて日々鍛錬に打ち込むようになった。



アイラ・ヴェフェラスカ ロスノフスキ (C.V. 沢海陽子)

ロシア出身の17歳。国のエリート養成機関で育った超精英ベビー。今までそのような閉鎖的な世界で生きてきたため感情の表し方をあまり知らず、この訓練校で初めて経験する集団生活にたまた戸惑うばかり。唯一、泳いでいる時だけは年相応の少女の表情を見せることも……



彼女達がめざす "大学衛星"とは?



天に浮かぶ大学衛星。それは人類が西暦5000年を前に到達した文化と教育の極みである。いっそうの機械化が進んだ文明社会の中で、その反動というべきか、人々はかつての限界を凌駕する肉体を作りだそうと情熱を燃やすようになった。そこでは母星から選りすぐられた少女達が日夜、人類の未来のためにその才能を磨いている。そして年に一度、その才能を競う巨大イベント、それがタイトルにもなっている大運動会である。その内容はどれも常軌をはるかに逸したもののばかり。だがそんな競技に少女達は己のすべてを賭けて戦うのだ。わずかに1名に贈られる名誉ある「宇宙撫子」の座を目指して。

なお、大学衛星は各惑星にも存在し、それとは別に男子用の衛星もあり、別軌道で周回している。



CHECK

1

マンツーマンだからできる徹底した指導!

訓練校へ来たばかりのあかりは、能力的に不安材料を大に抱えている。そこで教官である君の出番というわけだ。競技会の試験内容は1600mの水泳、25kmの自転車、10,000mのマラソンを順にこなすトライアスロン。つまり、総合的な能力がそこで求められる。バランス良くトレーニングスケジュールを組んで彼女を鍛えていこう。疲労がたまっているときに無理に訓練を行うと、逆に能力が下がってしまったりもするので適度に休息をとるのも大切だぞ。



厳しい特訓に耐えてこそ 明日の栄光があるのだ

特訓メニューは彼女の成長にともない次々と追加され、その種類は実に豊富。その特訓の中には「ランニング」や「エアロビクス」といった初歩のトレーニングから果ては「リンボーダンス」「バンジージャンプ」等のあっと驚くともないものも。残りは自分で見てみよう!

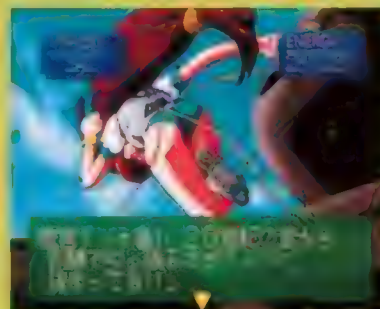


片腕立て伏せ

腕力を強化する「腕立て伏せ」のメニュー。片手に全身の体重がかかるため大変だけれどその分、効果はあるはず。それにしてもこの面白いアングルは……

指立て逆立ち

さらにレベルアップすると今度は指で全身を支える指立て逆立ちに挑戦だ。体力は大幅に消耗するが、いっそうの腕力の強化が見込める。根性UPにもつながる?



タイヤ引き

「これなしにはとてもスボウは通れない伝統のタイヤ引き」って思われているのだ?



粘着床ランニング

足を滑らないように走る。粘着床ランニング。これは……

CHECK

2

ストーリーを盛り上げる多彩なエピソード!

半年間の訓練校生活では苦しいことも楽しいこともいっぱい! その中から気になるイベントを少しだけピックアップしてみよう。全部で130以上もあるイベントを全部見るのは至難の業。とても1回やそこのプレイで見つけることはできないはず。さらに主要なイベントはなんとムービー仕様! しかもトゥルーモーションの採用でハイクオリティと、ということなし。プロローグも必見の価値ありだ!



プールにて

プールで泳ぐ。これは……

ライバルとの対決!



真夜中の密談?

古い好きのターニャとあらゆる占いを試してみよう。不安そうな表情だけれど、その結果は……

そして日々の特訓の中で生まれるロマンス!?



【追加情報】「大運動会」では予約キャンペーンも実施中。予約店舗で予約すると、商品といっしょに「B2サイズオリジナルポスター」と「限定CDシングル」(内容はまだ秘密!)がもらえちゃう。詳しくはインクリメントPユーザーサポート係(03-3491-6191)か、インターネット(<http://www.pioneer.co.jp/ipc/gamej.html>)まで。数に限りがあるから早めに予約だ!! また、バイオニアLDCからOVAも4月に発売される。こちらにも注目!!

☆大運動会のお知らせ

日時・11月29日(金) 場所・全国のソフトショップにて

種目・熱血美少女スポ根SLG 参加費・¥5,800(税別)

れっごー!

参加賞
ポスター・8CDシングル
全員プレゼント!
ホムロン実店舗にて予約
あるとそれなくプレゼント!
詳しくは下記ネットにアクセス!!

大運動会

CAIC IPC

SEGA SATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LAND MARK

SEGA セガサターンマガジン SATURN MAGAZINE

'95年1月のリニューアル創刊から役2年。サターンの躍進とともに歩んできた弊誌「セガサターンマガジン」が、1月31日発売号から週刊化することになった。冒頭から手前ミソで申し訳ないが、ハード別専門誌としては初めての週刊化で、それだけサターンがスタンダードになっているということ。

これまで同様、専門誌ならではの濃密な記事を展開しつつ、最速情報をお届けするので、引き続きのご愛読をどうかよろしく。

1月31日より 週刊化決定!



前身はセガの8ヒットゲーム情報誌が高数だった「Beeps」そして「BEEP/メカドライブ」。今度もセガハードのNo.1誌としてがんばるぞ。

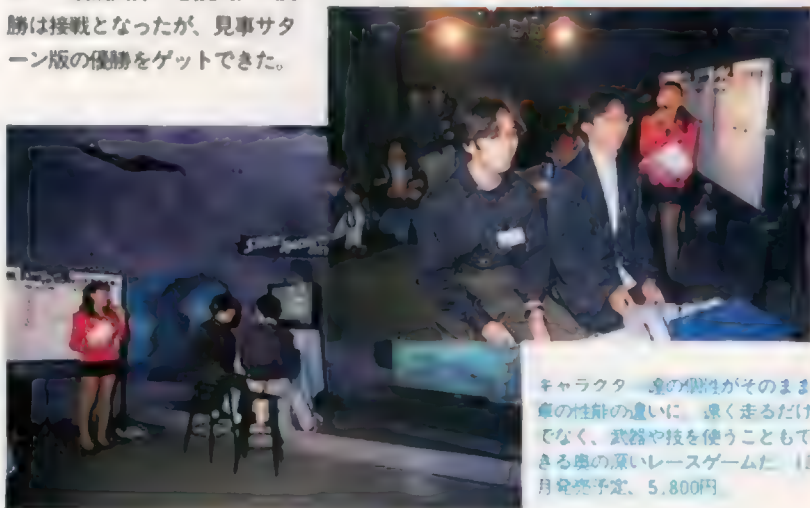
ライター& アシスタント 希望者を募集

編集部では①ゲーム紹介・攻略記事、ならびに一般関連記事の書けるライター、②誌面のレイアウトをしてくれるデザイナー、③編集スタッフを助けてくれるアシスタントを募集している。いずれも経験などは問わないが、①②については即戦力となれる程度の知識や技量は必要。もちろん、すでに業界で活躍中の方は歓迎する。また、編集部(中央区日本橋)に通えることも条件だ。希望者は欄外を参考に至急、編集部まで。

白熱の「STREET RACER EXTRA」大会

さる10月23日、UBIソフト主催「ストリートレーサーEXTRA」の出版社対抗・レース王決定戦がドクタージーカンズで行われた。世界初8人同時プレイ&8分割画面がウリのこのゲームで、サターン9誌とPS7誌による熱いレースが繰り広げられた。

今回の優勝賞品はフランス取材旅行ため、サタマガは誌面でもおなじみの最速プレイヤー「政綱大介」を投入/決勝は接戦となったが、見事サターン版の優勝をゲットできた。

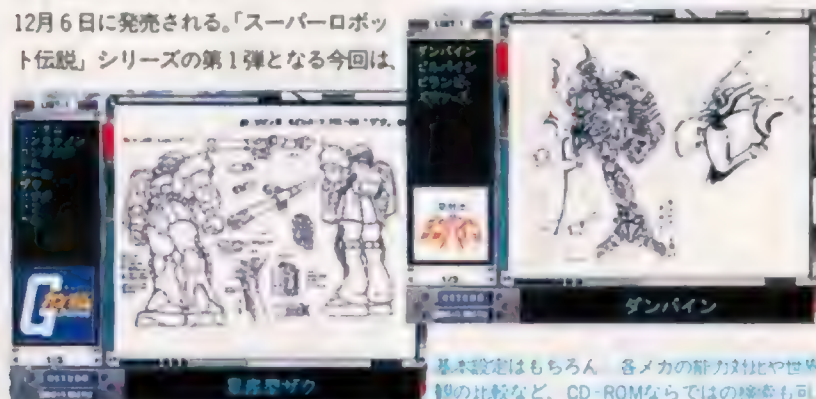


キャラクターの個性がそのまま車の性能の違いに。速く走るだけでなく、武器や技を使うこともできる奥の深いレースゲームだ。11月発売予定、5,800円

サンライズ12大ロボットのすべてがわかるPCソフト

20年以上も前から、魅力的なロボットアニメを創り続けてきたサンライズ。その歴史が集められたパソコン用(Win95+Macハイブリッド)データベースが12月6日に発売される。「スーパーロボット伝説」シリーズの第1弾となる今回は、

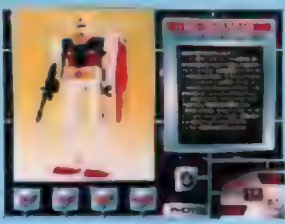
「無敵超人ザンボット3」から「機甲戦記ドラグナー」まで、12作品分の設定資料などがびっしり。価格は8,800円。



基本設定はもちろん、各メカの能力対比や世界観の比較など、CD-ROMならではの機能も可

究極のガンブラデータベースも

バンダイから発売されているガンダムのプラモデルのすべてを収録したパソコン用データベースも登場(11月28日発売/3,500円)。第1弾は初代ガンダムシリーズ及びMSVシリーズに関するもので、完成品やパッケージ、テレビCMなどを完全収録している。



VAL Projectのクリスマスライブはいかが

声優の西村智博、立木文彦、玉川紗己子、辻谷耕史によるパフォーマンス・ユニット「VAL Project」が、12月22日(日)18時から渋谷ON AIR WESTにてクリスマスライブを行う。当日は歌と芝居のほか、「My Dream～オンエアが待てなくて～」の制作裏話なども飛び出す予定だ!? (問い合わせ 03-5458-4646、03-5237-9999) チケットのプレゼントは欄外を見よう。



LD「ガンダムZZ」発売記念テレカをプレゼント

初放映から17年たった今でも、絶大な人気を誇る「ガンダム」シリーズ。その第3弾である「機動戦士ガンダムZZ」のレーザーディスク(6枚組/39,000円)が、11月25日発売される。これを記念したテレカを5名の方にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書き、編集部「ガンダムZZ」係まで(11月22日消印有効)。



日本ビクターがAVセクターを3名に



ゲーム機やビデオを6台(うち2系統はS端子対応)までつなげて、ワンタッチで切り換えられるAVセクター「JX-S8」。この商品を3名の方にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書き、編集部「AVセクター」係まで送ってね(11月22日消印有効)。

低価格・高画質のバーチャルアイグラス

新製品ラッシュが続く装着型ディスプレイに、ゲームに最適なモデルが登場。この「バーチャルアイグラス」はフルカラー18万画素のLCDを採用し80インチの大画面と同等の迫力映像を楽しめる。ステレオヘッドホン付きで価格は約6万円(オープンブライズ)と魅力的だ(問い合わせ 03-3273-8092)。



来年はサクラ対戦のカレンダーだね!

みんなが待ち望んでいたサクラグッズの1つ、サクラ大戦カレンダーがセガ・ユナイテッドから発売される。大きさはA2縦で、表紙を含めフルカラー全13枚の絵柄を収録。1月・さくら、2月・大神、3月・紅蘭、4月・帝劇三人娘、5月・あやめ、6月・カンナ、7月・アイリス、8月・マリア、9月・すみれ、10月・椿、由里、かすみ、11月・さくら、12月・花組という構成。しかも、帝劇三人娘、椿、由里、かすみはまだどこにも発表していないイラストを使用するという。気になる発売日は、11月29日。価格は税込みで1,800円。ファンはもう、買うしかない!!



サクラ大戦の美麗イラストがカレンダーに。ちなみに写真は実物とは異なります

Future World Every Little Thing

エイベックス/1,000円



発売中

デビューから3カ月、早速2ndシングルが発売。TOKのMDとカセットテープのCMでは本人達も出演してる。今冬要チェックユニットだよ。

悲しみの果て エレファントカシマシ

ポニーキャニオン/1,000円



発売中

グリコアーモンドチョコのCMソングでお馴染みの曲。アルバム「ココロに花を」からアレンジされて発売。ぜひ一度通して聞いてみて。

泣いても地球は回ってる 米屋純

日本コロムビア/1,000円

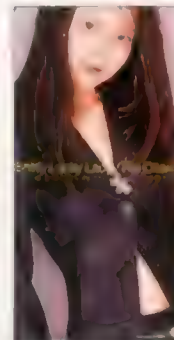


発売中

高いキーでやさしく歌い上げるこの曲は、失恋の痛みが消えない人に元気をくれること間違いなし。空気のように歌声が耳に入ってきます。

Shiny Lucky Lady 大橋利恵

キングレコード/1,000円



発売中

ランク王国のOPソングを取っている彼女。秋をイメージに恋に揺れる心を歌う彼女は、どんどんビッグになってく。チェックするなら今!

インディゴ地平線 スピッツ

ポリグラム/3,000円



発売中

透明なボイスが聴く人の心をとらえて離さない「スピッツ」。彼らの通算7枚目となるアルバムは、大ヒットシングル2枚含む全12曲入り。

cathy 金月真美

キングレコード/3,000円



11・21発売

好評の1stアルバムの熱も冷めないうちに2ndアルバムが登場!「ときメモ」にとどまらない、POP SINGERとしての彼女の成長がうかがえる意欲作!

ハートビートスクランブル オリジナル・サウンドトラック

NECアベニュー/2,500円



発売中

サターンソフト「ハートビートスクランブル」のサントラがついに発売された。スクランブラーに欠かせないアイテムは、ボーナストラックも入ったお得な1枚!

X-MEN VS STREET FIGHTER カプコンゲームサウンドトラック

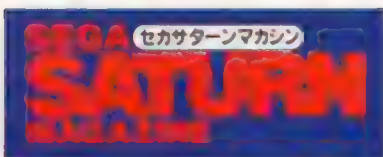
ビクターエンタテインメント



11・21発売

アーケードで好評稼働中のゲームが待望のCD化。「X-MEN」と「STREET FIGHTER」のノリが合体して、ノリのいいカプコンサウンドはさらに激しくビート!!

DATA STATION



セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係は
コレでチェック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

ソフト売上げ

SHOP
DATA

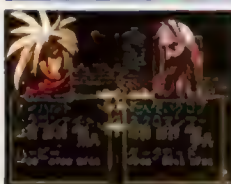
TOP10

1位

NEW
SOFT

ラングリッサーⅢ

メサイヤ / '96年10月18日発売 / 6,200円 / SLG+RPG



9395POINTS

何度も発売日が延びたけど、うるし原の美形キャラも
多数登場するからファンも満足? 売れ行きも好調だ。

2位

NEW
SOFT

LUNAR SILVER STAR STORY

角川書店 / '96年10月25日発売 / 6,800円 / RPG



5392POINTS

メガCD版のリメイクとはいえ、デキのほうは新作の
ような力の入りよう。未体験の人にはオススメだぞ。

3位

前回
1位

サクラ大戦

セガ / '96年9月27日発売 / 5,800円+8,800円(マウス対応) / ADV



3334POINTS

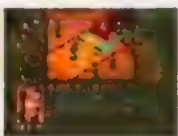
今回も継続的に売れている人気作。全キャラクターの
エンディングはもう見た? まだまだ遊べるぞ。

4位

前回
5位

三國志V

光栄 / '96年9月27日発売 / 9,800円 / SLG



1880POINTS

三國志シリーズ最高峰の移
植。遊びやすさもこのデキ。

年内一気に差をつける / 最新サターンソフトの売れ筋は?

年末にかけてRPGのラッシュを抑えているサターンのラインナ
ップだけど、今回はその先陣をきって、メガドライブでもおなじみ
の人気シリーズが2本登場。1位と2位をキープした。他のラインナ
ップも上位の定番として毎号ランクイン中だ。11月も熱いぞ /

5位

前回
4位

機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー

バンダイ / '96年9月20日発売 / 4,800円 / SHT



1833POINTS

ガンブラファン感涙のMS
も多数登場。好販売継続中。

6位

前回
3位

ストリートファイターZERO2

カプコン / '96年9月14日発売 / 5,800円 / ACT



1766POINTS

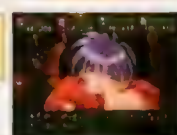
2D格闘の最高傑作はまだ
まだ人気。モードも多彩。

7位

前回
7位

エターナルメロディ

メディアワークス / '96年10月4日発売 / 5,800円 / SLG



1112POINTS

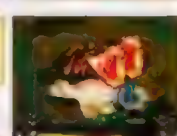
熱狂的ファンのために最新
のデータも用意。P.104へ。

8位

NEW
SOFT

マスターオブモンスターズ ネオジェネレーションズ

東芝EMI / '96年10月25日発売 / 6,800円 / SLG



1017POINTS

召還シーンや進化も強化さ
れた定番移植。デモも美麗。

9位

前回
9位

ウイニングポスト2 プログラム'96

光栄 / '96年10月4日発売 / 6,800円 / SLG マウス対応



801POINTS

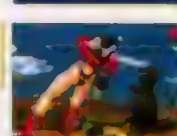
最新版のデータで再登場。
面白さも保証付だぞ。

10位

前回
2位

ファイティングバイパース

セガ / '96年8月30日発売 / 6,800円 / ACT



652POINTS

数々の要素もやりつくし
た? 次号で何かが起こる?

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたもので
す。集計期間は10月16日～10月29日まで。★協力店 ●販店 ●品店 ●イマージュ ●TOY SHOP センタロヤ ●大蔵 ●Pテクノラ
ンド ●ソフマップ ●シータショップ ●ノロ ●ブルート ●ラオックス ●ザ・コンピュータゲーム館 ●わんぱくこぞ

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

ビデオゲーム

SHOP
DATA

TOP5

1 バーチャファイター3



3 ラストブロンクス東京番外地



順位	名前	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター3	セガ
2	2	アルペンサーファ	ナムコ
3	3	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
4	6	バーチャファイター2	セガ
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ

★調査協力店 ●本木GGG ●GGG ●ハセ ●森田コンピュータ ●全セガATP店舗

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

USER
DATA

TOP 20

このところ、ちょっとセガのアーケード移植ものがおとなしかったけど、今号はST-V作品から噂の「ダイナマイト刑事」が移植決定! これから年末にかけては、まだまだ新たな移植発表がありそうな予感がして楽しみだぞ。格闘アクション系ファンは期待して待て!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	97
2	2	バーチャファイター3	セガ VG	89
3	4	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア SFC機	59
4	11	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン VG	58
5	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC機	52
6	3	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	46
7	6	レイストーム	タイトー VG	30
8	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	29
9	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC機	24
10	9	D&Dシリーズ	カプコン VG	22

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	12	インディ500	セガ VG	21
12	13	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	20
13	10	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ機	19
14	15	鉄拳シリーズ	ナムコ VG機	17
15	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	16
16	22	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	14
17	20	ガンブレッドNY	セガ VG	13
18	18	バーチャストライカー	セガ VG	12
19	23	Noël(ノエル)	パイオニアDC プレイステーション	11
20	19	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	9

祝! ダイナマイト刑事



完成度90%

19 Noël



実現度5%(?)

◆画面は他機種移植版のものです

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT


絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

期待の新作

USER
DATA

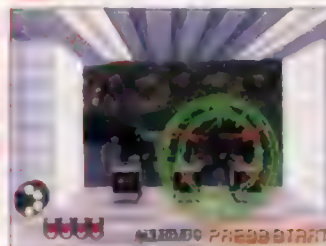
TOP 15

今号でいきなり「クリスマスナイツ冬季限定版」などが発表され、ますます熱くなってきたセガサターン。次号では、さらにキミを熱くさせる発表が連発できるはずだから、目が離せないぞ。年末年始のセガサターンの新作ラッシュ攻勢にキミはついてこれるかな?

1位	前回 1位	電腦戦機バーチャロン セガ/11月29日発売予定/5,800円/ACT/ツインスティック対応
 <div> <p>456 POINTS</p> <p>ヤガランデも使える!!</p> <p>サンプルも完成し、発売日も迫ってきたサターン版「バーチャロン」。サターン版では中ボスのヤガランデも使用可能なのだ。注目!</p> </div>		
2位	前回 2位	E0(エネミー・ゼロ) ワーブ/12月13日発売予定/6,800円・4枚組/ADV
 <div> <p>410 POINTS</p> <p>美麗なムービーを見よ!</p> <p>12月の発売に向け、完成も見えてきた「E0」。豪華スタッフの起用だけでなく、映画的な演出は必見のデキ。じわじわとポイント上昇中。</p> </div>		
3位	前回 4位	グランディア ゲーム・アーツ/来春発売予定/価格未定/RPG
 <div> <p>387 POINTS</p> <p>豪華スタッフが結果!</p> <p>迫力の画面構成と圧倒的な演出はPSの「FFVII」も超えるデキと早くも評判。ハリウッド的な大胆な作りも見えた。発売が今から楽しみ</p> </div>		

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン/1月14日	301
5	6	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK/12月27日	277
6	3	下級生	エルフ/発売日未定	272
7	5	バーチャコップ2	セガ/11月22日	270
8	新	機動戦士ガンダム外伝I 蒼を受け継ぐ者	バンダイ/12月6日	224
9	9	同級生2	NECインターチャネル/発売日未定	208
10	10	タクティクスオウガ	リバーヒルソフト/12月13日	196
11	12	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	190
12	11	デイトナUSA Circuit Edition	セガ/1月予定	178
13	14	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ/発売日未定	174
14	18	シャイニング・ザ・ホーリアーク	ソニック/12月20日	152
15	15	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK/11月8日	139

CHECK! 7 バーチャコップ2



22 超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜



※上のデータは11月24日の時点でのもので、編集部で算出されたものです

読者参加型企画 セガサターン 読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなの投票で、発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は下位戦線に大異変あり!!

Vol.33

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは11月19日、当日消印有効です)

オッズ表サターンA

11月1日現在発売済み
サターンソフト総本数: 391本

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.6203
2	2	バーチャファイター2	ACT	9.3969
3	3	ストリートファイターZERO2	ACT	9.3504
4	4	NIGHTS(ナイツ)	ACT	9.3084
5	5	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.3056
6	6	ファイティングバレーバース	ACT	9.2107
7	7	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2073
8	8	ボリスノーツ	ADV	9.1612
9	9	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1597
10	10	アイトル富士スーパースターバイ(10種)	TAB	9.1505
11	11	レイヤー・セクション	SHT	9.1241
12	12	バーチャファイター	ACT	9.0909
13	13	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0542
14	14	バーチャコップ	SHT	9.0537
15	15	ワールド アドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風	SLG	9.0364
16	16	魔法騎士レイアース	A-RPG	9.0297
17	17	ヴァンパイアハンター	ACT	9.0194
18	18	プリンセスメーカー	SLG	9.001
19	19	ワールドアドバンス大戦略 戦術ファイル	SLG	8.9351
20	20	タライス外伝	SHT	8.9329
21	21	ラングリッサーIII (スペシャルパッケージ)	RPG	8.9231
22	22	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8386
23	23	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7777
24	24	パンツァードラグーン	SHT	8.7722
25	25	野々村病院の人々(X種)	ADV	8.7592
26	26	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7477
27	27	ドム&メモリアル〜forever with you〜	SLG	8.7325
28	28	20世紀主(10歳以上推奨)	ADV	8.7258
29	29	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7258
30	30	ザ・キング・オブ・ファイターズ93(新システム対応)	ACT	8.7246
31	31	ストライカーズ1945	SHT	8.7058
32	32	デカスリート	SPT	8.6722
33	33	テイトUSA	RAC	8.6473
34	34	SEGA AGES アフターバーナー	SHT	8.6315
35	35	おまかせ/ 遺囑書(セイバース)	ADV	8.6296
36	36	ドラゴンフォース	SLG	8.6106
37	37	信長の野望・天翔記	SLG	8.6059
38	38	ストリートファイターZERO	ACT	8.5941
39	39	THOR 神皇正統記	A-RPG	8.537
40	40	メタルブラック	SHT	8.5301
41	41	ビクトリーゴール96	SPT	8.5268
42	42	三國志英傑伝	SLG	8.5217
43	43	スーパーリアル麻雀PV(X種)	TAB	8.5155
44	44	バスルボブル2X	PUZ	8.5056
45	45	マスターズ 通かともオカス3	SPT	8.5047
46	46	ザ・ハイパーゴルフフューチャーズコース	SPT	8.4871
47	47	11歳A V	SLG	8.4857
48	48	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4814
49	49	グレイテストアイン	SPT	8.4659
50	50	ガース・ヒーローズ	ACT	8.454
51	51	リリー・プロサッカークラブをつくらう!	SLG	8.4523
52	52	バーチャファイターキッズ	ACT	8.4327
53	53	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.4285
54	54	グランドイース DELUXE PACK	SHT	8.4212
55	55	魔動戦士ガンダム外伝 戦艦のブルー	SHT	8.4153
56	56	真・女神転生 デビルサマナー 異魔全書	ETC	8.41
57	57	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜ストラーに挑戦〜	SPT	8.395
58	58	サイバードール(10歳以上推奨)	RPG	8.3888
59	59	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.3825
60	60	3 X 3 EYES〜暗黒公〜	ADV	8.3773
61	61	メタルファイター MIKU	ADV	8.3245
62	62	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2737
63	63	ば(ば)アニメ〜世界観育保選手権〜	PUZ	8.258
64	64	機上/プロデュース/ DELUXE PACK	SHT	8.2505
65	65	アイトル富士スーパースターバイ リミックス(X種)	TAB	8.2451
66	66	タークセイバー	A-RPG	8.245
67	67	リアルバウト闘魂伝説	ACT	8.2347
68	68	サターンボンバーマン	ACT	8.2147
69	69	エクナールメロディ	SLG	8.2142
70	70	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X種)	TAB	8.2049
71	71	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	8.2045
72	72	カンパード	SHT	8.1875
73	73	金沢物語	TAB	8.1578
74	74	中世 中世・ジョセフ・レヴィン(10歳以上推奨)	SLG	8.1447
75	75	志々木五郎プロ野球 グレイテストアイン	SPT	8.1446
76	76	神姫の世界エルハート	ADV	8.1414
77	77	2度あることはサントール	ETC	8.1273
78	78	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1204
79	79	アンジェリックSpecial	SLG	8.1157
80	80	とあるとある省グラフィティ〜年下の天使たち〜(X種)	TAB	8.1093
81	81	マンカトルロブ2	PUZ	8.1071
82	82	誕生S-Debut〜(10歳以上推奨)	SLG	8.1
83	83	スナッチャー	ADV	8.0579
84	84	魔動戦士ガンダム	SHT	8.0525
85	85	MYST	ADV	8.0504
86	86	アイトル富士 パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	8.048
87	87	Full Live Information	RAC	8.0479
88	88	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.0416

◎新着本命馬紹介

同じ買うならアナログ対応がお得?のリメイク作だ。

5着 NEW SOFT

セガラリー・チャンピオンシップ プラス

セガ/96・9・20
5,800円/RAC

全投票平均点
9.3084

本誌の平均点
—

ほぼ完璧だった前作に「マルコン対応(特にアクセルとブレーキのアナログ化)」と「通信対戦」が加わっただけ。マルコンを持っていて、前作を持っていない

人で、サターンモデムを持っている人、もしくは買おうと思っている人にはオススメ。それ以外の人にはあえて買わなくてもよいのでは? (広島県・大下庄司・18歳) マルコン対応になって微妙なアクセル、ブレーキ、ハンドル操作が可能になった分、タイムも縮むと思っていたが、それほどでもなかった。人によって相性があるのかも。(愛知県・東海林慶太・21歳) なんといっても、フル画面で対戦ができるのが気持ちいい。でも、通信対戦でキーレスポンスにちょっと引っかかりがある。少々慣れが必要な。(東京都・塚本崇作・20歳)

◎新着本命対抗馬紹介

ファンも多い人気シリーズ最新作はギャル満載。

21着 NEW SOFT

ラングリッサーIII

メサイヤ/96・10・18
6,200円/SLG&RPG

全投票平均点
8.9231

本誌の平均点
7.0

今回もシナリオは秀逸。思考時間もそれほど長くないのでなかなか快適。ただ、今回は一般向けを狙ったのか、難易度が低く戦略性も今ひとつ。戦闘シーンも視点がグリグリ動いて新鮮な感じはするが、慣れにくくと全体が把握しづらく、うざったくなってくる。ちなみに、オマケのテキストデータはなかなか面白いので、パソコンを持っている人はぜひ一読してほしい。(千葉県・内海軍人・18歳) 前2作から戦闘システムが変更されており、その結果ゲームのテンポが崩れてしまっているのが残念。女性キャラが多いのはいいが、あまりに「狙った」キャラばかりなのもどうかと思う。戦闘シーンのグラフィックは迫力があって (大阪府・中島浩一)

府・児玉誠・24歳) 予想以上に楽しめた。自分でヒロインを決められるというシステムも新鮮だし、何よりもプレイヤーを飽きさせないドラマチックな内容に驚いた。度重なる発売延期もこれで納得、といったところ。(秋田県・越前悠・16歳) オープニングから画面が綺麗。ゲームスタート時の「キャラメイク」も強いキャラを作るために何度もやってしまおうし、新しく加わった「ヒロインシステム」も新鮮で。しかし、戦闘部分で前作までのまとまったシステムに、時間を取り入れられたりしたため、ゴチャゴチャとして、また改良の余地がありそう。続編に期待したい。(北海道・島名隆之・18歳) うるし原氏のキャラはあいかわらずいい。ストーリーも無理な展開にならないし、隠しステージも楽しい。しかし、戦闘に時間がかかるのはX。(栃木県・手塚憲一・18歳) ガンガンアニメーションが入るかと思っていたのに、それほどでもないのが残念。画質も少々粗い感じがする。でも全体的にカッコイイ仕上がりなので納得の1本。(埼玉県・武尾亮・20歳) キャラの声が時々聞こえにくくて残念。(大阪府・中島浩一)

53着 NEW SOFT

ウイニングポスト2 プログラム'96

光栄/96・10・4
9,800円/SLG

全投票平均点
8.4285

本誌の平均点
7.66

愛馬とともに「歴史を作る」競走馬育成シミュレーション。ここに「ロマン」を感じるかどうかは評価の分かれ目だろう。新番組表対応、データの一新もそうだが、前作で不満が残った部分を細かくところまでしっかり改良しているのが嬉しい。「POGモード」は正直必要ないと思うが、オマケ的に見ると評価できる。(東京都・細木紀綱・20歳) 読み込みの速さが前作に比べてかなり短くなったと思う。秘書ごとに個性があったり、イベントが豊富なのも。持ち馬が多くなると少々タラレるけど良作だと思う。(京都府・小玉健介・17歳)

安定のサクラ大戦、一歩リード!
今年も残すところあと2カ月。次々発表区発売されるサターン年末のビッグタイトルも見逃せないけど、それらが発売された後の首位争いも目が離せないところだね。特にこのオッズ表の動向は、各ソフトの奥深さや継続度をはかるのに、結構役立つんじゃないかな? そういう意味で言うと、今回の2位に浮上してきた「バーチャファイター2」の思の長さには、感心させられるね。次号では、この1年間のセガサターン最高の栄誉を決定する、恒例セガサターンマガジングランプリの前夜祭も予定しているから、投票の際の参考にもしてほしいな。次回以降の新作の動きも注目だぞ!

オッズ表サターンB

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
88	ウィザードリィ	コンプリート	RPG	8.014
89	The Tower		SLG	8.0103
90	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ネービー・プライアット〜		ETC	8.0
91	月花鏡物語〜TORICO〜		ADV	7.9712
92	Wizards' Harmony		SLG	7.9696
93	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バイ・チェン〜		ETC	7.9687
94	水戸黄門 風雲再起		ACT	7.9629
95	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舞臺〜		ETC	7.931
96	科捜研 まつり		TAB	7.9122
97	宝蔵ハンタータイム Perfect Collection (18歳以上推奨)		ETC	7.9102
98	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結晶〜		ETC	7.9054
99	時KING THE SPIRITS		RAC	7.8996
100	スーパーリアル麻雀P.V. (X指定)		TAB	7.8963
101	プロ麻雀 極S		TAB	7.8874
102	X JAPAN Virtual Shock 001		ETC	7.8648
103	FEDA・リメイク/〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜		SLG	7.8617
104	三國志II		SLG	7.813
105	Dの食卓		ADV	7.791
106	とある魔術の禁書目録		PUZ	7.7777
107	ビクトリーゴール		SPT	7.7721
108	七つの謎		ADV	7.7594
109	魔界道楽 新編		ACT	7.7343
110	ウイングポスト2		SLG	7.7319
111	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・プライアット〜		ETC	7.7281
112	DX人生ゲーム		TAB	7.7275
113	クロックワークナイト〜ペナルティの巻〜		ACT	7.7234
114	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜		ETC	7.7014
115	ぶよぶよ通		PUZ	7.6984
116	テリスプラス		PUZ	7.6666
117	Cubic Gallery		ETC	7.6428
118	ROBO-FIT		ACT	7.6292
119	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜		ETC	7.625
120	エイリアン トロロジー		SMT	7.6151
121	エアーマキシメント96		SLG	7.6111
122	キング・オブ・ホウシキ		SPT	7.6092
123	RAMPO (18歳以上推奨)		ADV	7.6047
124	ウイングポストEX		SLG	7.5972
125	リクード サーク		RPG	7.5943
126	サンダーストーム&ロストプラズマ		ACT	7.5909
127	ルパン三世 THE MASTER FILE		ETC	7.5833
128	富田 八次郎必勝法/3		TAB	7.5714
129	クロックワーク ナイト ペナルティの大冒険・下巻〜		ACT	7.5687
130	アイドル麻雀 ファイナルロマンズR (X指定)		TAB	7.568
131	シムシティ2000		SLG	7.5666
132	リタリング・リバー・ストーリー		A-RPG	7.5652
133	セガ インターナショナル ビクトリーゴール		SPT	7.5438
134	SIDE POCKET? 〜佐賀のハスター〜		TAB	7.5407
135	上海 万里の長城		PUZ	7.5342
136	アルバート・オ・セイ外伝 LEGEND OF ELDEAN		RPG	7.5315
137	日付けの思い出〜GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1		PUZ	7.5277
138	てろ てろてろ		PUZ	7.5238
139	ウルトラヒーローズパフェクト		ACT	7.5185
140	出た! ツインビー〜サターン/DELUXE PACK		SMT	7.5081
141	野良英雄ワールドシリーズベースボール		SPT	7.5072
142	ザ・ホート		SLG	7.5
143	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ネック・フィート〜		ETC	7.4864
144	魔界の決闘		SLG	7.4814
145	水戸黄門		ACT	7.4617
146	空想科学世界ガリバーボーイ		RPG	7.4423
147	RAY MAN レイマン/エレクトロニックを救え!		ACT	7.4375
148	ゴジラ 列島警備		SLG	7.4375
149	チームバク		SLG	7.4248
150	クロックワーク ナイト〜ペナルティの大冒険・上巻〜		ACT	7.401
151	フルシード〜赤松田録録録〜 (18歳以上推奨)		RPG	7.3981
152	魔界道楽 大作戦		SMT	7.3958
153	マイベストフレンズ〜st アンドリュー全巻〜 (X指定)		PUZ	7.3913
154	キャラクターファイト〜ユニバーサル・ウェリアーズ〜		ACT	7.3804
155	アイドル雀士スーパースペシャル (MA18)		TAB	7.3703
156	ゴールデンアックス・ザ・デュエル		ACT	7.3555
157	あやふしなハニー・ブルミール (成人向け)		ADV	7.3552
158	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジョー・マクワイヤード〜		ETC	7.3541
159	実況パワフルプロ野球 95 開幕戦		SPT	7.3472
160	大地を喰らう! 〜赤鬼の戦い〜		ACT	7.3333
161	NBA JAM トーナメントエディション		SPT	7.3225
162	ソート & ソーラー		RPG	7.3141
163	勇者伝説 Special (X指定) [プレミアムパック/ソフト単品]		TAB	7.3045
164	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説		ACT	7.3011
165	スチームギア★マシーン		ACT	7.2711
166	マン・オブ・ウォー/カム・ア・フット・オブ・ザ・スラム・シャム 95		SPT	7.2666
167	フル・シールド・オブ・フルス (18歳以上推奨)		ADV	7.2641
168	バーチャルオープンテニス		SPT	7.2558
169	ちびまる子ちゃんの大冒険〜さくら〜		PUZ	7.2435
170	闘神伝URA		ACT	7.2413
171	バトルモンスターズ (18歳以上推奨)		ACT	7.2177
172	ローラッシュ		RAC	7.1904
173	クリュー・ショック		SMT	7.1875
174	くもりPA/		PUZ	7.1818
175	GAME-WARE VOL.1		ETC	7.1705
176	ワータール・ハイト		A-RPG	7.1615
177	THE 野球魂スペシャル 今巻は12強戦 (18歳未満お断り)		ETC	7.1504
178	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド		ACT	7.0909
179	爆走兄弟アスナル		ACT	7.0714
180	松方弘樹のワールドフィッシング		SLG	7.0625
181	シーバス・フィッシング		SLG	7.0606
182	アメリカ横断ウルトラクイズ		QZ	7.054
183	QUOVADIS (クオ・ヴァディス)		SLG	7.0208
184	お宝大戦争		SMT	7.0
185	冒険王 (パンパ)		SMT	6.9722
186	とある魔術の禁書目録 光のてんばいビート〜 (X指定)		TAB	6.9239
187	SEGA AGES VOL.1 宿敵がタートル		ETC	6.9081
188	バーチャフットスタジオ (X指定)		SLG	6.8751
189	オフロード・インターセプター エクストリーム		SMT	6.875
190	天竺丸/ 航海理道乗船記 (18歳以上推奨)		ADV	6.8648
191	極道対決		TAB	6.8526
192	ソニックウイングス スペシャル		SMT	6.8526
193	全裸パチンココレクション		SLG	6.8421
194	サンダーホーク		SMT	6.8405
195	GOTHA II 天空の騎士		SLG	6.8235
196	おーちゃんのお絵かきロジック		PUZ	6.8181
197	タイタニクス H.Q. プラス C.1		RAC	6.8
198	ゲームの達人		TAB	6.7961
199	四柱占いビタグラフ		ETC	6.7857

新着対抗馬紹介 より声優陣も強力に。達成感もアップしてるぞ。

69着 NEW SOFT エターナルメロディ

メディアワークス/96・10・4
5,800円/SLG

全投票平均点 **8.2142**
本誌の平均点 **6.33**

育成あり、戦闘あり、スゴロクあり、恋愛ありと内容が濃い。そしてイベントが多いのも。ただ、街で行動が1つしか選べないのはもったいない。あと、戦闘ももう少しバデでもよかったと思う。(北海道・増田 貴大・21歳) ジャンルは育成シミュレーション系なのだが、この戦闘にとらわれずにロールプレイングの形式として見ると非常に魅惑的なシステムのゲームで

ある。行間を読み取る能力や感情移入能力に乏しいとこのゲームの面白さを理解するのは難しいかも。(東京都・長村琢哉・30歳) 「ウィザード・ハーモニー」のいこの作品だが、不満点をしっかりと直してあり、新しい要素も盛り込んであるという点で、システムアップの見本的存在ともいえる。特に恋愛シミュレーション系のゲームでセーブの数がメモリの容量分取れるのはかなりいい。キャラクターが嫌いじゃなければプレイしてほしいソフト。(石川県・馬場誠・19歳) 運が悪いと最後のスゴロクだけでバッドエンディングになるのはいただけない。(北海道・山崎和政・26歳) データベースでキャラのプロフィールや今まで見たグラフィックを見ることができるのは。しかし、ゲーム中声がとぎれることがあるのはX。(京都府・杉浦直樹・22歳)

新着単穴馬紹介 1年近く未登場のソフトが3本ランクイン。デキは?

229着 NEW SOFT デススロットル

〜隔絶都市からの脱出〜

メディアクエスト/96・7・12
5,800円/SHT

全投票平均点 **6.3636**
本誌の平均点 **6.66**

日本製ゲームでは見られない、人を車で轢いたり、凶悪な武器で攻撃したり、狂った客など海外ゲー独特の雰囲気がある。ゲームが単調なので根気が必要。スクロールスピードにバラツキがあるのは難だが、豊富なBGMは。刺激を味わいたい人に。(栃木県・星野浩輝・23歳) デモよし、ロックもゲームにノレていい。でも、あの操作性では……。 (千葉県・小川朋之・24歳)

239着 NEW SOFT ホーンテッドカジノ

ソシエッタ代官山/96・9・27
7,900円/TAB (X指定)

全投票平均点 **6.1666**
本誌の平均点 **5.33**

移動が速い。ディーラーが弱すぎる。残量のわからないアイテムなど不満点が多い。何よりクリア後、やり直すにも最初からというのはツライ。シアターモードやディーラーのいるところなどや場所の説明が不親切。説明書にマップくらい欲しい。変な部屋に入ると真暗な画面で音声のみずっと喋っているのも意味がわからなかった。(広島県・吉田一行・20歳)

268着 NEW SOFT The PSYCHOTRON

ギャガコミュニケーションズ/96・10・27
5,800円/18歳以上推奨、ADV、FPS対応

全投票平均点 **5.2727**
本誌の平均点 **5.33**

かなりの激ムズ系のアドベンチャーかと思ったら、割りとサクサク進めるので、ストーリーに集中できた。点数制というのもゾークのように進捗が確認できるとい点でよい。(北海道・北田見大・23歳) 当時流行りのハマコが出演ということで楽しみにしてたけど、出ていたのはほんのちょっと。ロードやセーブにも時間がかかりすぎる。(埼玉県・東村亮助・30歳)

275着 NEW SOFT シュトラール

〜秘められし七つの光〜

メディアエンターテインメント/95・11・24
4,800円/ACT

全投票平均点 **4.909**
本誌の平均点 **5.33**

レーザーアクティブでやったクチだが、ストーリーも面白い。エンディングもがっかり。映像の粗さは仕方ないとして、声など演出面で少し寂しくなったところも。最後に出てくる爺さんのセリフにもムカつく。それに響きして何回もやるような気も起きないし。定価より相当安く買ったが、それでも高い気がする。でも湖川キャラは好き。(栃木県・柏木健介・29歳)

新着超要注意馬紹介 ついに空前絶後の1点台// 超要注意 //

297着 NEW SOFT デス クリムゾン

エコーソフトウェア/96・8・9
5,800円/SHT (バーチャガン対応)

全投票平均点 **1.0909**
本誌の平均点 **3.0**

「バーチャコップ」以外でバーチャガンが対応ということで買ったが、絵が目に悪い色を多用しているので、チカチカするし、照準も合う敵と合わない敵がいるのはどうかと。スクロールも遅。もっといいものに作ってほしかった。(岡山県・白神健久・23歳) 個人的には10点だが、客観的には1点。画、曲、音声、ゲーム内容

からデモムービーに至るまで、今までの下位ソフトも逃げ出す素晴らしさ。しかしそれでいてゲームはしっかりやり込みがいがある。まさに帝王の名にふさわしい。今伝説は始まる(笑)。(東京都・矢道明洋・22歳) スタッフロールのつづりが「STUFF」になっているのに驚き。意味は……。調べてみると思わず笑ってしまう。(香川県・藤海健一郎・25歳) サウンド、効果音、グラフィック、処理速度、どれを取っても最悪で、バーチャガンを持ってない俺にはただのゴミ。(東京都・大下優・16歳) 当たらない銭。進化しても面クリアするとなくなるパワーアップ、画面狭しと現れる撃ってはいけな生物、見る者を圧倒するオープニングムービー、違う意味で凄すぎる。(東京都・岩崎公彦・25歳)

【境界線】ネタって何? 「ハチハチハチハチハチー!!」「はいっ?」「めでたー! そば食ってる場合じゃねーっ!!」「ドンガラガッシャーッ!!」「……な、なんかあったんすか。たいちよう(おそろおそろ)……」「どーしたもこーしたもねー!」「ぎゃわ、隊長、会話になってないっす!」「おっ、そうか。じつはサタマカ! 1月31日から週刊化決定! 待つてろよ!!」「フー通!!」「ひー!!」「以下次頁!!」



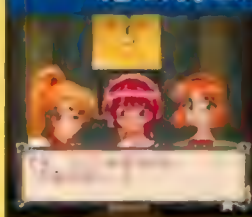
Vol.3

ワタシの

セガサターンの名作にスポットをあてる...

Written by 出口かおり

魔法騎士レイアース



●セガ
●95・8・25
●C.R.O.M.
●A-RPG(1人用)

読者 9.0297
本誌 8.33



レビューコーナ
ーでもおなじみ
の出口かおり娘
當時の記事担当

頂上情報
魔法騎士レイアース
ひとくちメモ

サターンソフト61本目というサターン初期に登場したアクションRPGの傑作がこの「魔法騎士レイアース」だ。CLAMPの人気コミックをベースに、エモート路に召喚された光、海、風の3人の活躍を描く。適度な難易度、CD-ROMという媒体を十分に生かした豊富なビジュアルと美麗なグラフィックは、女性ユーザーを惹きつけたといえない作りとなっている。現在の実売価格は2千円前後とかなりお買い得。限定パッケージもまだ入手可能店も。

キャラクターゲームの決定版!

キャラゲー=クソゲー。これはかのファミコンの時代からゲーム業界の暗黙の了解としてはびこっていた常識。原則としてTVアニメの放映中にゲームの発売を狙うもんだから、十分な製作期間が取れずキャラの人氣に頼っただけの代物が誕生するわけだね。でも、この「魔法騎士レイアース」は明らかにそういったキャラゲーとは格が違っていた。まずゲーム画面上で動き回る3人娘がなんと生き生きしていることか。3人の性格に合わせた動き、豊かな表情、声優さんの頑張りが、原作キャラの持つ魅力がしっかりと生きてかたちでゲーム上に引き出されている。残念だけどゲームのアフレコって、その場で台本渡されてゲーム内容もわからず録るってのがほとんど。でも本作の声優さんは、注意して台詞を聴けば内容を理解して演じているのがわかるはずだ(事実アフレコには丸1日かかったらしい)。次にゲームアイデアもかなりイイ線。アクションRPGといえど初心者にも容易な操作形態だし、しかもボタン1つでキャラ変更も自由自在。このシステムのおかげで、通常のRPGのような主役&パーティーキャラという感覚でなく、3人が3人と

も主役という感覚で遊べるのだ。他にも「アミュレット探し」やデカイマップ移動の簡略化を施すことでRPGにありがちなダラダラ感をうまく払拭している。

そして最後にアニメーションを含めゲーム画面の美しいこと。女の子を意識して作ったゲーム画面は僅かに派手ではあるけど、美しい異世界セフィーロを実によく表している。そして挿入されているビジュアルも、オリジナルストーリーでありながらアニメ版との違和感を全く感じさせないデキなのもファンとしては嬉しい限りだ。

原作自体がRPGを意識して描かれていたことも1つの勝因だったかもしれないけど、何よりキャラを最大限に生かしきろうという作り手の想いが、このゲームを成功させた最大の理由なのだと私は思うな。

今なら安くて超お得!



これでもかと挿入される膨大なビジュアルがスゴイ。一度は体験を

セガサターン周辺機器チェック! 1

5着

前回

9位

SBOM ジョイカード



ハードン/96・7・19
2,480円/周辺機器

全投票平均点

8.8333

本誌の平均点

—

手にとった時、若干大きめに感じたが連射機能やスロー機能、特殊機能も付いているのでなかなか使いやすい。(神奈川県・大沼史明・25歳)デザインには多少好き嫌いが分かれると思うけど、使いやすさは良くも悪くも、といった感じ。2P用を買ってない人ならいいかも。(東京都・三石謙治・17歳)ボンバーマンの顔がイカス。純正パッドとほぼ同じ価格なのを考えると機能は高くて○。(千葉県・高岡宏)

セガサターン周辺機器チェック! 2

12着

NEW

HARD

ファイターズデックX ZERO2



カプコン/96・8・9
3,900円/周辺機器

全投票平均点

8.2

本誌の平均点

—

価格、デザイン、安定感など全体的にはいい感じ。残念なのはボタンの配置がイマイチなこと。オマケのキャラクターカードも全種類ほしかった(神奈川県・星寛・18歳)全体的に良いが、連射機能もつけてほしかった。(神奈川県・大沼史明・35歳)価格が安く、安定感もあっていいのだが、レバーがカチカチうるさく遊びが多すぎる感じ。買った人にはオマケの充実度に満足するかも。(埼玉県・高山敏行・26歳)

↓オッズ表サターンC

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
201	202	永世名人	YAB	6.7464
202	197	ハンクオンGP95	RAC	6.7438
203	200	天竺無用/ 鎌倉参り(2枚CD-ROM for SEGA SATURN)(X指定)	ETC	6.7325
204	204	POウルトラマシニング	PUZ	6.7142
205	201	EMIT Vol.2 命がけの旗〜	ETC	6.7058
206	205	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6797
207	210	AQUAZONE for SEGA Saturn	SLG	6.6785
208	214	くっすんあよ・S	PUZ	6.6785
209	207	シャニング・ウィズダム	A-RPG	6.6585
210	199	マシンカトル	PUZ	6.6538
211	203	ダライアス	SMT	6.6428
212	209	EMIT Vol.1 時の使者〜	ETC	6.6417
213	206	闘神伝S	ACT	6.6381
214	187	ローランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.5937
215	213	AI科長	YAB	6.5882
216	212	アイト麻婆 ファイナルロマンス2 (X指定)	YAB	6.5877
217	216	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5248
218	208	隠れハンター	ADV	6.5128
219	221	リターン・トゥ・ソーク	ADV	6.5
220	220	ウイングアームズ〜華麗なる戦士主〜	SMT	6.4840
221	217	平成天守バカボン すずめノバカボンズ	PUZ	6.4646
222	218	ロックマンX3	ACT	6.4363
223	215	ハイパー100戦! バトル ケンカーズ (通信ケーブル同梱/ソフト同梱)	SMT	6.4347
224	222	ファイブ外伝 プレインシグナル	SPT	6.4247
225	228	モータルコンバット【完全版】(X指定)	ACT	6.4186
226	219	爆笑!! オール言本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
227	226	ドラゴンボールZ 真の闘伝	ACT	6.3836
228	223	銀狼伝説2 通称おれい	ACT	6.3761
229	227	真・三國志 漢末乱舞	SMT	6.3636
230	227	真・三國志 漢末乱舞	ADV	6.3498
231	231	ブラックファイター	SMT	6.2857
232	235	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.2736
233	232	実戦麻雀	YAB	6.2702
234	211	Warrior's Heart 2 Expansion of the personal life 戦心2 拡張版	ADV	6.2666
235	237	ゲームの達人?	YAB	6.25
236	233	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	YAB	6.2413
237	234	闘・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2291
238	236	GAME WARE VOL.2	ETC	6.1728
239	238	バーチャルカーン	YAB	6.1666
240	238	真流テニート	RAC	6.1637
241	224	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァンション)	SMT	6.1428
242	239	GOTHA イスマイリア戦役〜	SLG	6.1211
243	240	EMIT Vol.3 私にさよなら〜	ETC	6.0925
244	243	バーチャルカーン	YAB	5.9473
245	229	ゲームの達人 THE 上巻	PUZ	5.9444
246	244	Race Dream	RAC	5.9393
247	242	NINKU 忍空 〜徳義な忍等の大冒険!〜	ACT	5.9310
248	225	ナイトストライカーS	SMT	5.909
249	241	アローン・イン・ザ・ダーク?	ADV	5.9
250	247	BUG! シャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.8076
251	248	ブレイバート	QIZ	5.8
252	230	時空探偵DD 2のローレライ	ADV	5.7916
253	240	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
254	249	WenChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.7771
255	253	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
256	250	麻雀情堂・天竺	YAB	5.5472
257	251	麻雀情堂・天竺	YAB	5.5
258	259	ロックバズル レインボータウン	PUZ	5.5
259	252	麻雀天竺エンペリアルス(X指定)	YAB	5.4666
260	245	野球 TRUE PINBALL〜	PIN	5.4285
261	254	ゲイルレーサー	RAC	5.4071
262	255	おけき屋 倒れた少女たちの見たモノは? (18歳以上推奨)	ADV	5.3684
263	257	ボクイッてへんけ	PUZ	5.3333
264	260	Break Thru!	PUZ	5.3225
265	256	ダイダロス	SMT	5.3146
266	267	たたいま惑星開拓中!	SLG	5.3076
267	258	TAMA	ACT	5.3016
268	268	True Pinball(18歳以上推奨)	ADV	5.2727
269	263	「占部地蔵」その1	ETC	5.25
270	262	学校のコワイわき 花子さんがきた!!	ETC	5.1754
271	261	トラキもん のび太と復活の星	ACT	5.1739
272	264	毎日変わるクイズ番組 クイズ100	QIZ	5.0588
273	271	謎の宝〜宝島〜月の迷宮〜(18歳以上推奨)	SMT	5.0434
274	266	HORROR TOUR	ADV	4.9375
275	270	ストリートファイターII 七つの光	ACT	4.909
276	268	結婚前夜(限定版)	ETC	4.9047
277	269	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.88
278	270	球転界	PIN	4.7391
279	272	闘神伝説 プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.7239
280	273	FIFAサッカー96	SPT	4.647
281	265	QUANTUM GATE 1 夢の序章〜(18歳以上推奨)	ADV	4.6
282	274	バーチャルバレーボール	SPT	4.5765
283	276	闘えろ!! 野球95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5
284	275	魔法の書士 ぼんぼんがエミ(18歳以上推奨)	YAB	4.4285
285	272	北の星	ADV	4.3913
286	280	熱血親子	ACT	3.9545
287	278	ハットトリックヒーローS	SPT	3.875
288	279	アイルム アークード クラッシュ	ETC	3.8125
289	281	ぼんぼんがエミ	PUZ	3.5882
290	283	麻雀狂時代 コギャル脱獄争奪戦(18歳以上推奨)	YAB	3.5
291	282	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.4051
292	284	結婚〜Marnage〜	SLG	3.2736
293	286	学校の怪談	ADV	3.2156
294	285	カオスコントロール	SMT	3.1333
295	288	闘えろ!! 野球95 センターゲーム(18歳以上推奨)	YAB	2.6
296	287	大冒険 セントエルモスの島	SLG	2.5227
297	289	スズ クリムゾン	SMT	1.9809

オッズ表
サターン
下位対決

デス兄弟の恐怖! 超魔王ついに降臨!!

「大冒険」大特について「セクシー海岸女王」を倒し、念願の帝王就任/……と思いきや、歴代読者レース史上、最凶最悪の超々低オッズをまとった「デス」三兄弟超兄貴「デス クリムゾン」超魔王が降臨/「1.0909」というアンビリバーボーな超低オッズアーマーは、もはや宇宙最狂/ デスの恐怖は次号も必見!

【いろいろやることか……】「たいちゅー/ (シュタツ) 読者様に代わって質問っす/「おうよ」週刊誌化ってうただけっすか?」「隣のザ・ブレも同時じゃ」「専門誌で週刊化なんて業界初っすね」「まあ」「値段はどうなるっすか?」「企業秘密じゃ/」「スタッフは?」「企業秘密じゃ/」「ネタはあるんすか?」「オーケーオーケー/」「もう最強すね」「まあ」「ホントは何も考えてないでしょ」「まあ(笑)」

次回出走予定馬パドック情報

話題のRPGから最後のX指定ソフトまで、ランキン前を先行チェック！ デキはどうか？

着 LUNAR SILVER STAR STORY

角川書店/96・10・25
6,800円/RPG

予想
オッズ **8.878**

本誌の
平均点 **7.66**

システム、シナリオ、グラフィック、音楽、各要素がかなり高いレベルでかつバランスがいい。突出した魅力はないものの、万人が安心して楽しめる良作に仕上がっている。ただ、最大のセールスポイントであるムービーに関しては画質や画面サイズで少々不満。映像自体は質、量ともにゲーム用ムービーとしては最高水準なのでサターン上での再現にこだわってほしい。あと、AI機能があまり役に立たない。総合的にはかなりの良作だが、待たせ続けただけのデキにはなっていない、というところか。(静岡県・岩崎真幸・28歳)

着 GAME-WARE VOL.3

兄弟は誰だ？

ゼラル・エンタテインメント/96・10・4
1,980円/ETC

予想
オッズ **7.578**

本誌の
平均点 **—**

「エジソン」の復活で2号に比べてずっと面白くなった。「ビビットボーイ」も単純な落ちモノだが、結構楽しめる。ゲーム広告も笑えるものがあって気に入っている。「切れてなあい／」には笑った。ただ、他は「オマケゲーム」の域を脱していないようで、改良の余地がまだあるのでは。(鹿児島県・高田毅・19歳)

着 TOKYO MAJONG LAND

ゲーム アーツ/96・10・18
6,800円/TAB

予想
オッズ **8.358**

本誌の
平均点 **7.33**

新キャラが加わって、アニメもキレイ。思考スピードも速すぎるくらいに思えた。それ以外はメガCD版と変わらないのは少々残念。もうひとひねり付け加えてほしい。とはいえ麻雀ゲームとしてはかなりのデキなので楽しいことには変わりがない。次作では新ストーリーで作ってほしい。(愛媛県・田村幸裕・23歳)

着 麻雀四姉妹 若草物語

ナグザット/96・9・27
8,800円/TAB(X指定)

予想
オッズ **7.358**

本誌の
平均点 **4.66**

結局のところ、平凡な脱衣麻雀に思えた。難易度を下げるとコンティニューなしで結構楽しめるのは評価。4人の登場人物を最初から選択できるのも。しかし、アニメーションが止まったり、キャラ選択画面の画質の悪さなど、急いで作ったと思わせるようなところが随所に見られるのはX。(宮城県・高橋敏弘・25歳)

場外馬券場 高級馬主の声

- 最近まで、古いバーチャスティックを自分の感覚に合うように改造していたが、新型を買ったほうが良かったのではと悩む。(千葉県・坂田弘幸・18歳)
- AM1研の「マジカル頑固パワー」のスポンサーって任天堂じゃなかったっけ？(滋賀県・佐々木五郎)
- 深沢ハニーのオッズも募集してほしい。(兵庫県・永田義和・23歳)

セガサターン
ソフト総評

11月攻勢目前に/ 年末決戦が熱い//

まだまだ人気の「サクラ大戦」は順調だけど、他の新作群が次々とオッズを落としていきつつある上位陣のランキング。今回は、底力のある「VF2」が2位に盛り返してきて、今後も目が離せなくなってきたぞ。超過激な最下位争いの行方ともども次号も必見だ。

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	名前	セガサターン周辺機器	全読者平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.851
2	2	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)	9.2298
3	3	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.2
4	4	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800円)	8.8974
5	5	SBOMジョイカード(ハードソン/2,480円)	8.8333
6	6	バーチャスティック(新製/セガ/5,800円)	8.8066
7	7	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7355
8	8	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.7692
9	9	バーチャガン(セガ/2,980円)	8.6717
10	10	ファイティングコンマンドーSS(ホリ/2,480円)	8.5869
11	11	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.2241
12	12	ファイタースティックX ZERO 2(カプコン/3,980円)	8.2
13	13	ファイタースティックX(アスキー/3,980円)	8.1223
14	14	SSプロコンマンドー(オプテック/3,880円)	7.8076
15	15	アナログミッドレンジスティック(セガ/7,800円)	7.7826
16	16	シャトルマウス(セガ/3,800円)	7.5922
17	17	SSジョイパッドDX(ビック/3,280円)	7.423
18	18	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.4192
19	19	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.2068
20	20	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	7.0213
21	21	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.4729
22	22	SGTネットパッド(イマジン/2,980円)	6.2407
23	23	SGTネットスティック(イマジン/4,980円)	5.7666

定番シリーズも続々？

今回はカプコンの新製品がランキン。周辺機器もシリーズの時代到来か？ 新製品はまだ続くぞ。

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランキンするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトはスーパーファミでも人気の「伝説のオウガバトル」。音声やBGMも新たになったサターン版は、はたして何着で登場するか？ 右の例のように書いてくれ。

「伝説のオウガバトル」は何着だ？

10/25号予想「サクラ大戦」は、謎の予想屋ビタリ賞の初登場1位で決着。正解者はなんと応募者全体の74.28%を占める。大抽選会の結果、当選者3名は、茨城県・岩野歩くん、愛媛県・松田昌之くん、愛知県・平井現広くん決定。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ビタリ賞なら2本)あげるぞ。今回は、コナミの最新移植作「セクシーパロディウス」の予想をしておこう。さらに楽しくなった定番のシューティングシリーズの評価は、はたして？ 右上の例のように書いてくれ。

「セクシーパロディウス」は何点だ？

10/25号予想「女神伝URA」は、両予想屋惨敗の初登場7.4545に。今回はなんとこの難予想を岐阜県の八木義則くんがビタリ賞をマーク！ お見事だった八木くんには、特別にビタリ賞ソフト2本を送るぞ。待ってね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ)、③なお、サターン用周辺機器も随時募集中)、④コメント、⑤着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送って、各当選者の発表は12月13日発売号の当コーナー内です。今号の応募締切は11月19日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にある人(100)の3つのコースの中からプレゼントのセットが選べるのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントします。

10/25号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は群馬県・森空くん、岩手県・池田秀くん、福岡県・佐藤孝くん、奈良県・田岡寛子さん、石川県・池谷百合江さんの5名だ。おめでとう

【カーカーキンキン】隊長、去年の今頃は月刊から隔週刊になりましたけど、1年経ったら今度は週刊ですか？「まあ、サタマガが絶好調の証じやろ」週刊誌って言う、3カ月もやれば、本が12冊もでちゃうんですよ。月刊やってた頃を考えると、恐ろしいですね、「やればなんとかなるもんよ」「まさか来年は日刊サタマガなんてことにならないでしょうね」「某バイト読みたいて週2回刊はあるかもよ」……逃げていいですか(笑)？「ダメじゃ！」

この冬もう一度 ナイツに逢える...

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—100%

Christmas
クリスマスナイツ
Nights
into dreams...

「クリスマスナイツ」

冬季限定版

- セガ●11月8日受付開始●非販売品(通販のみ)
- ACT●セガマルチコントローラー対応

今年の夏、みんなを夢
の世界へと誘ったナイツが
再び帰ってくる! 今度の
ナイツは冬季限定、お店で
も入手できない貴重品なの
だ。プレゼントに最高だぞ。

ソニックチームから、年末最高の贈り物が!

巷で噂になっていたセガが年末に贈
る隠し玉の第1弾が今回ついに明らか
になった。なんとあの名作「ナイツ」
が、舞台をクリスマスに模様替えて、
帰ってきたのだ! しかもこれは、応
募者全員が確実に入手できる冬季限定
アイテムだ(ソフト
単品は無料!)。さ
て、その内容は!?



一般発売
はなし!? **電話をかけるだけで手に入るのだ!**

注目!

「クリスマスナイツ」は、一般
販売ソフトではなく、セガからのプレゼント
として、申込者全員に提供される特別ソフト
だ。送料手数料(1,500円)を用意して下記ま
で申し込み、誰でも手に入れることができ
るぞ。受付期間は、本日11月8日(金)~来年
1月31日(金)まで。発送開始は11月22日から

まさにソニックチームからのクリスマスプ
レゼントだ。楽しい遊びが盛りだくさん



**ナイツワールドに
ソニック登場!!**

なんとナイツワールドにソニ
ックが登場! これはいった
いどうということだ!? P41へ/



クリスマス装束のナイツが一面雪に彩られたスプリングバ
レーを飛ぶ。内容的には「春の夜」に近いノリがあるが、こ
のソフトでしか遊べないファン感謝のプレゼントだ。

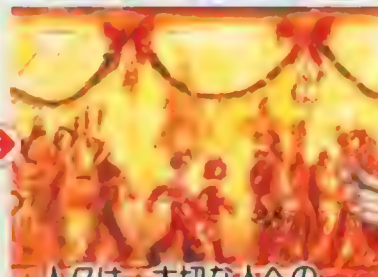
【クリスマスナイツを季節限定で申し込み方法】申し込み希望者は、受付センター(03-5953-9230 受付時間:10時~20時、土日OK、ただし12月28日~1月5日(1休)まで)へ電話をし、音声ガイド
にたがって、あなたの電話番号、住所、氏名を登録してください。正しく登録が完了すると、約1週間後に1号が、第1回抽選は1月20日となります。お申し込みいただいた方への2号はま
で代金引換ペリカンにて商品をお届けします。商品到着時に送料(約1,500円)を商品と引き換えにお支払いください。なお、1月22日(金)までにお申し込みの場合は、約1週間後の発送となります。※
一部地域では代金引換が利用できない場合があります。詳しくは、セガお客様相談センター(0-20-012235 月~金、10時~17時)までお問い合わせください。



エリオットとクラリス、そして ホワイトクリスマスに2人が見た夢...

この「クリスマスナイト」
には、まったく新しいオープニ
ングビジュアルが用意されている。
本編とは違った絵本風の展開がム
ードを盛り上げてくれるぞ。

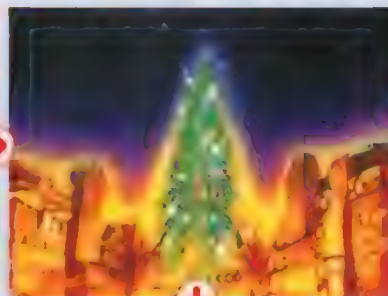
① 街は赤や緑のクリスマスカラーに
彩られています。



② 人々は、大切な人への
プレゼント探しに大忙し。



③ 2人は、そんな街の中で、
物足りなさを感じていました。
街はこんなにきれいで輝いているのに……。
1年中でいちばん楽しい季節なのに……。



④ 2人が人込みの間をぬって歩いていると、
知らないうちに、シースタワーへと近づいていました。

⑤ エリオットとクラリスは
そんな人込みの中にいました。
通り過ぎていく人たちは
とても急いでいます。
男の人、女の人、お年寄り、
みんな、本当に足早に
歩いていきます。

Have A Nice
Christmas...

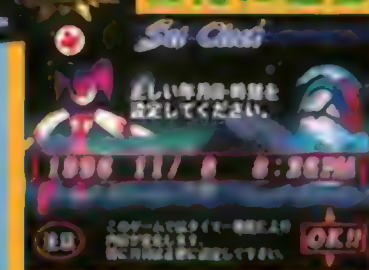
⑥ タワーは、
このツインシーズ街の
真ん中に立っています。
クリスマス
お化粧がしてあって、
まるで、大きな大きな、
クリスマスツリーのようにです。



冬の間、4つの ナイツが楽しめる!

このソフトには4種類の趣の
違ったナイツが収録されている。
これはプレイヤーが任意に切り
替えるのではなく、サターン内蔵のクロ
ック機能でそれぞれの季節ごとに切り替わる
のである。冬季限定版のもう1つの楽しみ
がここに!!

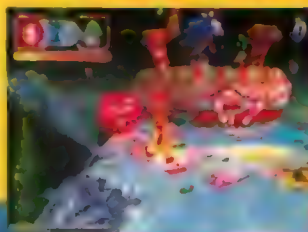
日付に注目!!



寒い冬の季節は...

ウィンターナイツ

このソフトをかなり早いうちに
入手してプレイするとこのモード
になるはず。季節は冬まった中、
雪景色のスプリングバレ
ーでオリジナルのBGM
をバックに飛ぶことがで
きるぞ。ウィンタール
ックのクラリスとエリオ
ットにも注目だ。



このモードでは、エリオットとクラリスが、雪景色のスプリングバレで飛ぶことができます。オリジナルのBGMをバックに、ウィンター룩のクラリスとエリオットにも注目です。

⑦ でも、このツリーには、
大切なものが欠けていました。
それは、てつべんに、
ひときわ輝いているはずの、
星だったのです。



ナイツからのプレゼント!

スプリングバレーが一面の銀色の世界に変わる

ナイツの「体験版」でもあり、「特別編」でもある「クリスマスバージョン」。その気になる内容を大公開! これを読めば「ナイツ」への期待度が10倍アップするぞ!

「クリスマスナイツ」は「特別編」ということで、プレイすることができるドリームはスプリングバレーのみだ。しかしここは、本編のものとは少し趣が違う。写真をご覧のとおり、一定期間の間、一面を雪景色で彩った姿に装いを変えるのだ。基本的な構成は同じだが、それぞれのオブジェクトもクリスマスのものとなり、まったく違ったドリームを遊んでいるような雰囲気になっているぞ。エリオット



ブルーチップは美しく輝くカラーチップに、スターチップはベルに変わっている。

やクラリス、ナイツ、そしてナイトピアンが冬に合わせた装束になっているのにも注目だぞ。

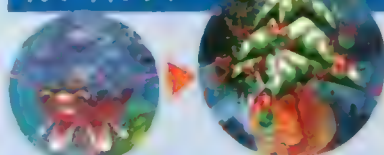
アイテムもクリスマスらしく

冬の季節には、ドリームにあるアイテムは季節に合ったものになる。チップやアイデアパレスの他にも、アイデアキャプチャーはツリーに、ダッシュボールはクラッカーになるぞ。

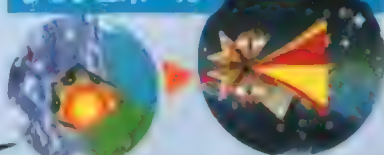
アイデアパレス



アイデアキャプチャー



ダッシュボール



ギルウイングも冬化粧!!

ボスはギルウイングが登場。ウィンターモードになると、彼も立派におめかしして現れるのだ。倒し方は本編とまったく同じで、速く倒すほどドリームでのスコアが上がっていく。エリオットでプレイしたときも同じように登場するが、移動する方向が左回りから右回りへと変わっているのだ。何となく変な感じがするかも。

エリオットもスプリングバレーに

この「クリスマスナイツ」ではエリオットもスプリングバレーを歩くことができるようになっている。ただし、クラリスの時とはドリームの表裏が逆となり、チップやリングの配置も新しく配置がなされているのだ。本編とはちょっと違った感覚で遊ぶことができるぞ。



クリスマスが近づくと...

クリスマスナイツ

クリスマスが近づいてくると、モードはいつの間にかこの「クリスマスナイツ」となっているはずだ。BGMはおなじみのクリスマスソングのメドレーとなり、ナイツもサンタの姿となって華麗に雪の夜を飛び回るぞ。



ナイツもサンタの姿に!!

そして年が明けた!

ハッピーニューイヤー ナイツ

クリスマスも終わり、いよいよ来年。そして年が明けた時、モードは「ハッピーニューイヤーナイツ」となる。これは基本的にウィンターナイツと変わらないが、エリオットとクラリスの姿がフォーマル衣装になるぞ。



長い冬が明けたとき...

ナイツ ショートバージョン

短いようで長く、長いようで短かった冬が明けたとき、モードは「ナイツショートバージョン」となる。これはその名の通りナイツの短縮版。スプリングバレーに春の面影が展々してくる。また来年ね。



また次の冬まで...



ドリームをクリアし、ナイ 素敵なプレゼント が盛りだくさん!

このソフトのいちばん楽しい部分である「プレゼント」の数々。ゲームをクリアするとアイコンがもらえ、神経衰弱風に同じアイコンを引き当てるとさまざまなお楽しみプレゼントがもらえるのだ。今回は特別に全部を公開だ!

Spring Valley



1 クラリスがエリオットでドリームをプレイ

プレゼントをゲットするためにはまずドリームに挑まなければならない。クラリス、エリオットどちらかを選んでプレイを始めよう。クリアの手順は従来のものと同じだ。ブルーチップを集めてアイデアを解放しパレスに戻そう。



クリアランクは高ければ高いほど、時間制限のギリギリまで稼いでほしい。

2 ギルウイングを倒してドリームをクリア

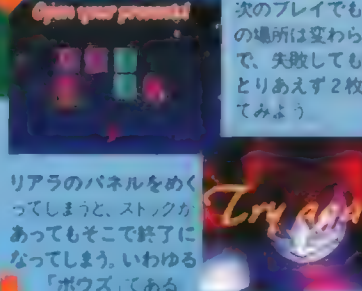
ボスはギルウイング。彼を倒してドリームクリアだ。タッチダッシュで倒せるが、スコア2倍は超難易度。速く倒すコツはシッポの先端をうまくパラループで囲むこと。背後からぶつからないように大きくループしてみよう。



2人組でクリアすればエンディングも変わってくるぞ。

3 パネルマッチに挑戦!

ドリームクリアすると、プレゼントのパネルマッチに挑戦だ。神経衰弱の要領でパネルをめくり、ペアを出せばそれがプレゼントされるというわけだ。ちなみにAランクは7回、以下ランクに比例してめくれる回数数が下がっていくぞ。



次のプレイでもパネルの場所は変わらないので、失敗しても安心。とりあえず2枚めくってみよう。

4 プレゼントをゲット!

絵合わせでめくることができたプレゼントは、1つを除いて専用画面にストックされていく。もらったプレゼントアイコンをクリックすれば、それぞれを楽しむことができる。内容については右を参照に。



プレゼントは全部で24種類。そのうちひとつはちょっと特殊なものだ。



PRESENT 1 Karaoke カラオケ

名曲「DREAMS DREAMS」がカラオケになった

「DREAMS DREAMS」のカラオケモード。スプリングバレーを軽快に飛び、ナイツの姿をバックに、字幕で歌詞が映し出されるぞ。演奏中に方向キーを上下させることで、ピッチの調整が可能。本格的!



キイも変えられるぞ!



PRESENT 2 LINK LINK アタック

時間無制限で極限のリンク数にアタック!!

無限リンクをやりやすいことと有名なフローゼンベルのコース1をアタックするモード。敵やアイデアパレス、制限時間を気にせずに延々と飛ばすことができるので、気の済むまで挑戦してみよう。



PRESENT 3 TIME タイムアタック

スプリングバレーを何秒で駆け抜けることができる?

こちらはちょっと新しいモード。スプリングバレーのコース1を、アイテムをすべて取って周回したときのタイムで競うモード。こちらも時間は無制限。何度でも挑戦することができるぞ。



ツからのプレゼントを受けとろう!

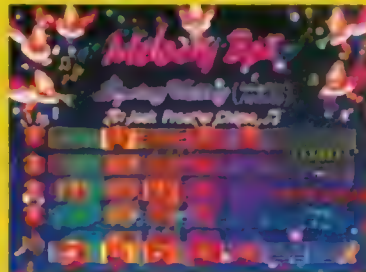
この「クリスマスナイツ」の真の面白さは、このたくさんのプレゼントにある。ナイツ本編で味わうことのできなかったさまざまなイベントやデータが盛りだくさんだ。それら気になる内容のすべてをここに公開するぞ!



PRESENT 4 Melody Box

本編にあるものとはまったく違ったサウンドテストモード

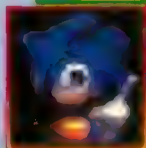
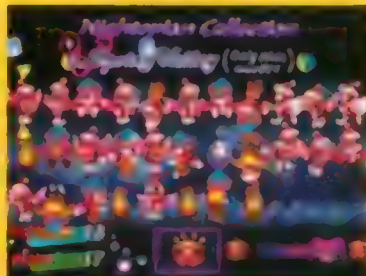
ドリームのBGMを、プレイヤーが自由にエディットして演奏するというもの。「ナイツ」のBGMは、ドリーム内に棲息するナイトピアン的好感度によって変化していくことはご存じだろうか。これをプレイヤーが自由にエディットしてしまおうというのがコレだ。基本的にはこの「クリスマスナイツ」のBGM1曲だけだが、バックアップに「ナイツ」本編のA-LIFEデータが入っている場合、他のドリームの曲も聴ける。ちなみにエディットした曲をバックにゲームをプレイすることもできるが、セーブはできないぞ。



PRESENT 5 Nightopian Collection

現在のナイトピアンのお感情が手に取るようにわかる

バックアップ内にあるA-LIFEのデータをチェックするモード。ドリーム内にいるナイトピアンたち個々の好感度や、メビウスの数などが一目でわかるようになっている。これも上のメロディボックスと同じように本編のA-LIFEのデータがバックアップ内にあると、8つのドリームの様子を知ることが可能。また、ナイトピアンのお感情が一定の値を上回っていると、このモードに入るとときちょっと素敵なことが起こるはずなので、ゲームをプレイして彼らの好感度を上げてみよう。



PRESENT 6 SONIC

ナイツワールドに悪夢を見たソニックが迷い込んだ?

ソニックチーム自らが手がけたソニックがついにサターンデビュー! ナイツのドリームをソニックでプレイすることができるぞ。基本ルールは同じだが、ソニックは飛ぶことができない。ドリーム内を駆け回ってカラーチップを集めていこう。制限時間やスコアはなく、タイムアタックを競うような形になっている。ボスはエッグマンだ!!



ボスはエッグマン!!



PRESENT 7 NIGHTS MUSEUM

ナイツに関するビジュアルのすべてをジャンル別に収録

これまでに公開されてきたナイツに関するビジュアルを収録したデータベースもたくさん用意されている。それぞれ各ジャンルごとに区分されており、ナイツ、エ

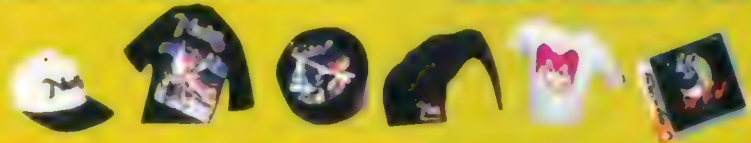
リオット、クラリス、ナイトピアン、ナイトメアンなどのキャラクターの他、背景や雑誌媒体などで描き下ろされたCGなども収録されている。未公開のビジュアルもあるぞ。



PRESENT 8 NIGHTS GOODS

ナイツに関するキャラクターグッズのほぼすべてを網羅

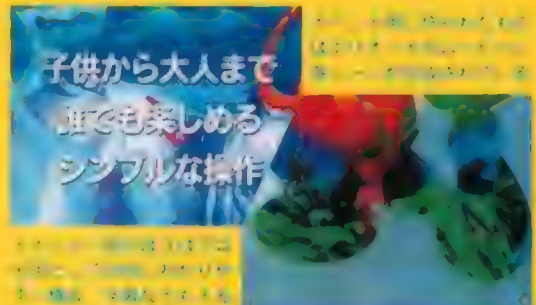
ナイツグッズのすべてを集めたデータベース。現在でも入手可能なものから超レアもの、そして来年発売予定のプライズアイテムまで全14種類をチェックできる。アメリカ限定のナイツの顔の形をしたキャップ(これは本誌でプレゼント予定!)や置き時計など、どれも欲しくなるものばかりだ。



PRESENT 9 Movie 1&2-1.2

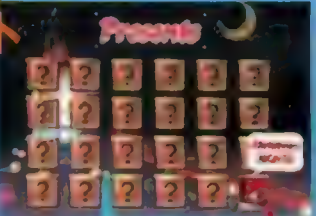
本誌では公開されなかった2本のスペシャルムービー

イベント用に編集されたナイツのプロモーションビデオの2本を全編収録。1は'96年の東京トイショーで、2は夏に行われたイベントでそれぞれ公開されたものだ。どちらも数分の映像だが、印象はまったく違う。特に後者は抽象的なカラーージュが非常に美しく、必見だ。



そしてもうひとつのプレゼント

最後のプレゼントはゲームをクリアしなくてももらえるアイコンだ。これはクリスマス時期以外に必ず表示され、これをクリックすれば「クリスマスナイツ」をいつでも楽しめるというものだ。



クリスマス時期以外はゲームを起動したとき表示され、一度クリックするとリセットするまで有効だぞ。

クリスマスバージョンの

ナイツ開発終了直後に始まったという今回の企画。久しぶりに本誌登場となるソニックチーム

雑誌社さんとのちょっとした 会話から、本格的にやることに...

本誌■まずは、このソフトの開発が始まった頃のお話からお伺いしたいのですが。

中■話の始まりは、ナイツ本編の開発が夏に終わって、7月の発売日のちょっと前ぐらいですかね。もともと何かもう少しやれないだろうか、というのは我々の中にあっただんです。企画的には「バーチャファイター」のCGポートレートがありますよね。そういうものを目指そうという話だったんですけど、それだけじゃつま

らないということで、体験版みたいなものを入れて、しかも、クリスマスの雰囲気を味わえるようなものはできないか、ということで始まった企画なんです。スタートは8月ぐらいからでしたけど、最初は2カ月ぐらいで軽く作るはずだったんですが、作り出すと楽しくて、一生懸命になってしましまして(笑)。ですから、その分、内容は非常にレベルの高いものになったと思いますよ。

本誌■ゲーム全般のデザイン面のほうのお話もお伺いしたいのですが。大島■ナイツのデザインとか、色を変えてよりクリスマスっぽい形になりましたよね。本当のことを言うと僕は前の時より働いてますね(笑)。特にクリスマス色の雰囲気をうまく出したいということで、今回はオブジェクトもほとんど変えましたから。よりキャラクターに対して思入れを持っている人たちに喜んでもらえたら、うれしいですね。

本誌■オープニング部分もまったく新しいものになっていますよね。



ソニックチームから、本誌ではおなじみのメンバーが久々に集結。開発終了直後のホヤホヤの生の声をそのままだに聞けるぞ。読んだら今すぐ購入手続をしよう!

中■今回は、絵本ばいタッチを狙ってるんです。ちょうど今、ナイツの絵本というのを進めているものですから、それと同じようなタッチでやれたらなという部分もありまして。絵は直接大島が描いてます。ストーリーとかは、佐々木が担当してます。大島■じつは、ナレーションも佐々木さんなんですよ(笑)。中■本人は最初結構嫌がったんですけど、ナイツワールドは彼女じゃないと、だめだということで(笑)。大島■できればクリスマスに恋人と2人でやってもらえれば、いいなと

思える内容になりましたね。

中■時間的にもちょうどいい時間だと思っんですよ。早ければ10分くらいでエンディングを迎えられますから、2人で1つずつクリアしてもらえればいいんじゃないかと。



プロデューサー 中裕司

ソニックチームをまとめあげるCS3研の若き部長。今回は、中氏のひとことと、どんなハマっていった部分も多いとか。



サウンド 佐々木朋子

「クリスマスナイツ」では新曲の作曲だけでなく、世界観の構築にも大きな役割をはたした佐々木。ナレーションは必殺だぞ。

**ナイトピアンは歌が
前よりうまく
なったんです(笑)**

ナイツクリスマス バージョンを ポイントチェック!

前ページまでで触れた部分以外にもさまざまな要素が詰まっているこの「クリスマスナイツ」。それらの部分をスペースの許す限りチェックしてみよう。これからこのソフトを手にしようとしている人は、本編のナイツとどのような違いがあるのかを比べてみてほしい。



本編「ナイツ」のデータがあれば、それもチェックすることができる。まだの人は買いた!

クリスマスとエリオット、ドリームの違い

前述のように今回収録されているのは、エリオットとクラリスどちらのドリームもスプリングバレーだ。その違いを詳しく見てみよう。



クラリスドリーム

もともとクラリスのドリームであるスプリングバレーにはまったく変わった部分はないようだ。ドリーム的にはそれほど難しい部分はないのでクリアも簡単だろう。もちろんそれぞれの季節によって背景やオブジェクトは変わっていくぞ。



エリオットドリーム

エリオットでスプリングバレーを飛ぶときは、ドリーム自体がまるっきり反転した形となっている。また、配置されているアイテムの場所も変わっており、新鮮な気分を楽しむことができる。特にコース1はリンクがつけやすく、高得点が狙えるぞ。



ナイトピアン が活躍する

あの愛らしい笑顔を見せてくれるナイトピアンも健在だ。もちろん今回もA-LIFEとしてバックアップされ、プレイヤーを楽しませてくれる。また、この「クリスマスナイツ」ならではのアクションもいろいろ盛り込まれているというから、見逃せない。がんばって育成に動んでみよう。



クリスマスには彼らもおめかし。歌っている彼らの声に耳を傾けてみると……!

全容をソニックチームに聞く

チームの面々にそのいきさつを聞いたぞ。ゲームについての秘密も満載だから、今からチェックしておこう!

本誌■今回はおまけの部分いろいろありますが、あのへんは?
中■もともとCGだけじゃダメだということで、カラオケとかミュージアムみたいなものは最初に決まっていたんですが、それ以外のものは作り始めてあれもやりたいこれもやりたいってドンドン出てきたものですね。松本■ナイツを作り終わって、実際に自分でも家でナイツを遊ぶじゃないですか。そうするとこういうのもやりたいなっていうのがいろいろ出てきて、それならこっそり作っちゃえという感じで、仕事の合間に(笑)。本誌■カラオケは非常にいい感じでできてますよね。



デザイナー

中■「DREAMS DREAMS」って本当にいい歌なんですけど、セガカラでしか歌えないんで、もっと広めたいなというのがありまして。本誌■あと音楽関係ですと、メロディボックスもううれしいオマケですが。佐々木■最初にナイツの音楽CDを、ハイブリットCDのような形で出してあのような企画を入れようと思っていたんですけど、そちらは実現しなくて。でも、どうしてもみなさんには全曲全パターンを聴かせたいということで、今回復活したんです。本誌■目玉としては、ソニックが出てきたりしますが、あれは新規で? 中■ソニックのモデル自体は、実はナイツの時に隠しで入れようかと思



プログラマー 松本卓也

今回はプログラム全般をメインで担当。クリスマス仕様での開発は通常の開発と異なりかなり細かいです。よく見てね



って作っていたんですよ。でも当時はそんなオマケを入れるほど余裕がなくて、そのやり残した部分を入れたという感じなんです。ソニックも夢を見るだろうということですね(笑)。

大島■あと、周りからもソニックチームはソニックを忘れてしまったんじゃないかってずっと言われてたんで、そうじゃないよっていう意味も含まれているんです。ソニックの悪夢にちゃんとエッ

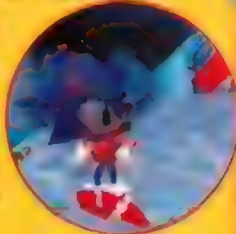


Christmas NIGHTS POINT3 ソニックで夢の世界を走る!!

POINT3 「ソニックも夢を見るだろうから(中)」ということで特別出演となったソニック。ナイツのように空を飛ぶことはできないが、その分クリスマスのスプリングバレーを時間の制限なしに走ることができるぞ。走り回れ!



いつものポーズもある→



エッグマンを倒せ!



エッグマンは、ソニックの夢の世界に現れる。ソニックは、エッグマンを倒すことで、夢の世界を脱出できる。

Christmas NIGHTS POINT4 季節で変わる2人のコーディネー

POINT4 最後にチェックするのは、ウラリスとエリオットのスタイル。従来のスタイル以外に、季節によって3種類に着替えるようになっている。それぞれのコーディネイトがなかなか素敵なのでひとつひとつ見てみよう。モデリングも新しく作られているぞ。



オープニングではクリスマスのスタイルで登場。この時期は彼らだけでなく、ツインシースの住民すべてがこの姿だ。



夏は、ソニックの夢の世界に現れる。ソニックは、夏を過ごすことで、夢の世界を脱出できる。



ウインターナイツ



クリスマスナイツ



ハッピーニューイヤーナイツ



「作って本当に良かった」という今回の「クリスマスナイツ」。この季節感あふれる物だね。

グマンが出てくるのが笑えますよね。本誌■今回、タイマーによって内容が変わりますが、具体的にどのような部分に違いがあるのでしょうか。中■季節感が出ればという事で、タイトルだけで4つあります。エリオットとクラリスの服装が違ったりとか、ナイツがサンタバージョンだったりするんですけど。季節限定とはいえ、いつまでもクリスマスじゃないだろうというのがありますよね。そこでサターンは内部に時計を持っているので、それに対応して年中季節感が出せればと考えまして。中■細かい部分で作り込んでますので、今回はCDの容量も全部使い切っているんですよ。曲も多いです。本誌■また新たに曲が入ってしまし

たが、聴きどころというところ？ 佐々木■新しく作ったのは、ウィンターナイツの曲で、あとはアレンジになるんです。聴きどころとしては、ソニックでエッグマンが出てきたところのBGMがソニックCDのエッグマンの曲のアレンジなんです。本誌■なつかしいですね。中■ナイツのサウンドをやっていた幡谷が、当時ソニックCDのサウンドを担当していたものですから。おまけでソニックを入れるんで曲もよろしくって、軽く頼んで(笑)。まあ、最初は佐々木1人でやってたんですけど、これはムリだということで他のメンバーを借り出して、やってもらいました。佐々木■あとはやっぱりエンディングの、アカベラ版もオススメかと。中■こんな企画ものにもかかわらず、今回またニューヨークレコーディングでアカベラ版を収録してきたんですよ。クリスマスということでちょっとアダルトな感じで。実はこれがいちばんスケジュール的に心配だったところなんです(笑)。本誌■では最後にみなさん何か一言メッセージをお願いします。大島■もし彼氏や彼女がいない人は、クリスマスまでにぜひ作っていただきたいですね。ダメなら家族の人で

も、誰でもいいんですけど、とにかくみんなと一緒に楽しめれば、いいなと思っています。松本■今回のクリスマスナイツは、ナイツ本編があると、さらに面白くなるんですよ。ナイツ本編を持ってる人はもちろんですけど、この作品でナイツの世界観とかゲームの面白さを「体験して」わかっていただけた方には、ぜひナイツ本編も買っていただければと思います。佐々木■それと今回はナイトピアンがさらに歌がうまくなってますよ。本編では3音しか歌えなかったんですが、半年で、だいぶ上達しましたので、ぜひ歌を聴いてください。中■こういうあったかい気持ちにさせてくれるゲームソフトってなかなか少ないと思うんですよ。特にクリスマス限定ということで、雰囲気欲しい時にはすごくいいと思います。ぜひみなさんにプレイしてもらいたいと

思います。またそういう意味も含めて12月25日までにどうしても手に入れてもらいたいという部分もあります。ソフトに関しては、もっとサラッとやるはずだったんですけど、意外に走り出したら止まらないソニックチームの姿が出てしましまして(笑)。セガファンの人にも喜んでもらえるように作りましたので、ソニックチームからのプレゼントとして楽しんで頂ければと思います。
(10月21日セガにて収録)



「エリオットだと青い星、クラリスだと赤い星、2つ取り戻せると大きな黄色い星が取り戻せるんです(大島)」。みんなも頑張ろう。

「クリスマス盛り上げてくれるのにピッタリのソフトです」



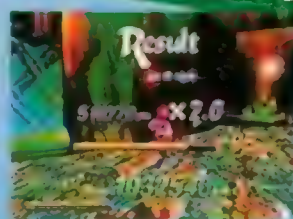
6誌連合スーパードリームトライアル
(7月5日~8月31日)

ハイスコアコンテスト最終結果発表!

ソフトの発売日と同時に、サターン専門誌を中心に各コース別に開催されたハイスコアコンテストの結果を大発表だ! 各雑誌社に割り当てられたコースごとの上位ス

コアは下の通りだが、サタマガ読者の方からは多数の応募をいただき、100万点を超える記録が2人も出る超ハイレベルの戦いを繰り広げてくれた。特に、スプラッシュガーデンで、所要時間12時間以上かけて152万3600点を叩き出した大

阪府の浜本裕之くん(欄外参照)は、スゴすぎ。ソフトミュージアム応募者の1位から5位までの人には、右下の商品を。また、サタマガ独自の応募に参加してくれた各コースとリンク賞1位の人(※欄外氏名と記録を参照)には、それぞれ特製記念品を用意中だ。最後にソニックチームからはメッセージも届いているぞ。



これが宮城県・平和博くんの出した最高得点の瞬間だ。

●スプリングバレー		
グレートサターンZ(毎日コミュニケーションズ)		
1位	東京都・半谷文夫	596,360
2位	神奈川県・金子暁彦	512,520
3位	千葉県・川崎由二	87,140
●ミスティックフォレスト		
専売SEGA EX(メディアワークス)		
1位	東京都・和田正晃	714,120
2位	千葉県・山崎仁	657,140
3位	大阪府・勝本高史	812,480
4位	東京都・矢代浩隆	609,440
5位	岐阜県・前田裕一	807,260
●ソフトミュージアム		
セガサターンマガジン(ソフトバンク)		
1位	宮城県・平塚和博	1,032,540
2位	神奈川県・伴朋和	944,240
3位	大阪府・村山祥次	808,500
4位	千葉県・山崎仁	805,220
5位	愛知県・川島敏士	735,860

●スプラッシュガーデン		
64(宝島社)		
1位	千葉県・高橋研人	660,640
2位	東京都・金子暁彦	587,840
3位	長野県・平沢祐介	562,320
●フロースンベル		
ゲームストEX(新声社)		
1位	愛知県・羽田満	804,000
2位	神奈川県・山崎彦	734,300
3位	千葉県・澤口貴士	577,320
●スティックキャニオン		
サターンファン(徳間書店インターメディア)		
1位	千葉県・夢砂野枝亜	789,240
2位	大阪府・法本真	871,000
3位	京都府・山形守	644,550
4位	広島県・前原崇史	623,980
5位	千葉県・古手川祥司	611,380

ソニックチームから総評!

「本当に皆さんスゴいですね。このコンテストが開催された時は、まさか100万点出す人はいないだろうと思ってたんですが、いまはねえ。それも「SOFT MUSEUM」と

「SPLASH GARDEN」の2つのドリームで、ナイツでは、1つの遊びにとらわれないように、いろんな可能性をもたせていたのですが、今回優勝した彼らのプレイは、私たちの想像をはるかに超えたものでした。ここまで深くナイツを楽しんでくれて本当に嬉しいです。



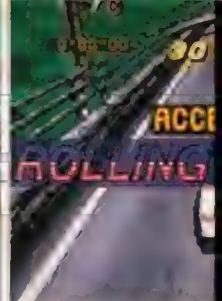
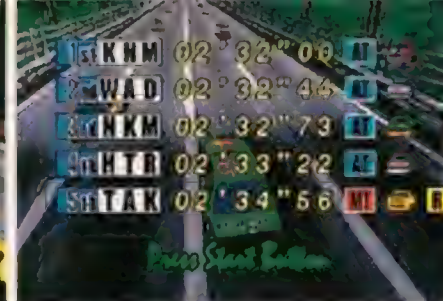
景品はコレ!

セガベストプレイヤー		ナイツ特製アップダウンクロック&ナイツオリジナルTシャツ
2位	ナイツ特製バスル電車&ナイツオリジナルTシャツ	
3位	ソニックチームデザイナー大島直人イラスト付きサイン色紙&ナイツオリジナルTシャツ	
4位	ナイツ特製ボールペン&ナイツオリジナルTシャツ	
5位	ナイツオリジナルTシャツ	

【サタマガ特別賞各部門1位発表】最高リンク賞●和歌山県・橋本俊介(461リンク/※スプラッシュガーデン使用)/スプリングバレー●大阪府・穴口勝成(56万1000点)/スプラッシュガーデン●大阪府・浜本裕之(1,523,600点)/フロースンベル●福岡県・おもしろよしはる(61万2420点)/ミスティックフォレスト●新潟県・吉田謙介(80万9600点) なお、景品品は現在準備中のため、発表後1~2か月ほどお待ちいただくことになります。なににとぞご了承ください

全8車種の性能
をついに公開!

新生デイトナUSAは
もうすぐ産声をあげる!



Gentlemen Start Your Engines!!

デイトナUSA

CIRCUIT EDITION

ついに全5コースの完成度と気になる登場マシン、全8台の性能が明らかになった!今回はその2つを中心に、おなじみ開発陣に鋭く迫るぞ。服部氏、杵村氏のコメントでイマのデイトナUSAを感じとれ!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度-75%

●セガ●'97年1月発売予定●5,800円
●レース●マルチコントローラー・レーシングコントローラー対応

DAYTONA® USA

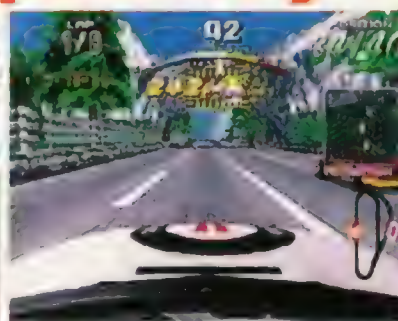
CIRCUIT EDITION™

全5コース完成間近!! そのすべてをチェック!!

DAYTONA USA
COURSE CHECK 1

Three Seven Speedway 777スピードウェイ

初級コース「777スピードウェイ」は、以前紹介したバージョンと比べても、あまり大きくは変化していない。しかし、プレイしてみると改めて違いを感じとれるのだ。かなり遠くまで見渡せるようになったほか、処理自体が随分と軽くなっている。「表示関係はまだ調整中です。さすがに40台の車が一度に出ちゃうと辛いですかね」といいます。(服部)」期待しよう。



開発チームからひとこと

タイムアタックに燃える!!

「よりアーケードに近づけていこうということで、木などのオブジェクトはかなり増えてますね。あとはとりあえずプログラムのほうでもっと詰めていくというのと、前作のタイムアタックではビットロードをショートカットしたりできたじゃないですか。それを今回はできなくするつもりです。やっぱりまっとうにタイムアタックしたいですからね(服部)」

DAYTONA USA
COURSE CHECK 2

National Park Speedway ナショナル パークスピードウェイ

新コースの1つとして、早々から露出してきたこのコースも、もうほぼ完成という段階。今後も目に見えて大きな変化はないものの、様々な部分でバージョンアップと調整をしていくとか。このコースの見所は何と言っても観覧車からジェットコースターの遊園地。あとは、実はビット脳には各チームのトレーラーが止まってるんだけど、知ってた? ほかにシケインの脳にもあるぞ。



開発チームからひとこと

新コースの1つ目はほぼ100%完成です!

「ナショナルパークも、今後見た目に大きな変化はないでしょう。このコースに関しては、もう完成と言ってもいいですね。でもやっぱりテクスチャーとか、細かい部分の調整は行っていくつもりです。あとビットの横にはトレーラーが並んでるんですけど、実はシケインの両脇にもあります。気がついたら見てみてください。結構迫力ありますよ(杵村)」

DAYTONA USA
COURSE CHECK 3

Dinosaur Canyon

ダイナソア キャニオン

ついに中級コースも公開できるまでになった。コース特性は高速テクニカル。迫力のバンクコーナーからトンネル、そして名物の急勾配ヘアピンなど、見所もいっぱい。このバージョンでは、すでに完成版(!?)と

思ってしまうほどよく動いていたぞ。前作と比べても、初級コース同様、ポリゴンの描画もいたってアーケードライク。バンクコーナーで懸念されていた岩肌のポリゴンも、全く自然に仕上がっていた!



ストレートから全開のまま飛び込むバンク付き高速コーナー。ポリゴン欠けは全くない。



第20.P直前 クオリティ感にはアーケード版と異なり、言ってもいいほどのデキ



完成度はもっともっと上がります!

「中級コースは、今後見た目にもかなり変えていく予定です。実際、開発マシン上で動いているのは、もう全然違いますよ。変えると言ってもコースを変えるのではなく、主にテクスチャーですね。この段階でも前作と比べると随分違う印象があるかもしれませんが、今後は質感をもっと強烈に出していく予定です。また後ほど新しいバージョンはお見せできると思いますが、トンネルを抜けた瞬間の驚きというか、岩肌の迫り来る感覚は、このバージョンの比じゃないですね。ほかにもイロイロと考えてますんで、とにかくココは期待してくださいノ(杵村)」

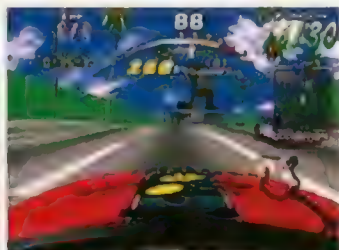
DAYTONA USA
COURSE CHECK 4

Sea-Side Street Galaxy

シーサイド ストリート ギャラクシー

上級コースも随分と完成してきている。有名な第1C.P手前のクランクやジェフリー像、ヘアピン、立体交差、スペースシャトルなども完全再現ノ。すでに牧場には馬が走り、空にはカモメも飛んでいたぞ。前作と

比べて、中級コース同様にテクスチャーの質感がかなり変わっているのがおわかりかな? 深みを増したテクスチャーは、より「デイトナ」の世界に凄みをきかせ、迫力アップに役かっているのだ。



ジェフリー像も健在。やはり今度も走れば迎撃する、このこと。ドリフトさせながら進入、脱出するといふ上級コースでも最も難しいコーナー



レースゲーム史上最長を誇る、ロングコースあらゆる意味で前作より長くなっている

開発チームからひとこと ジェフリーは迎撃はします

「ココはもちろん「長い」ということも難しい部分の1つなんですが、人工物と自然物が共存してるコースなんで

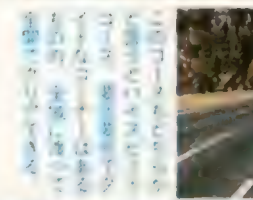
すね。それで市街地から自然界へ入ったときの感覚というか、芝生の広さとかありますよね。そこで「ワ〜、広がった」という感覚を出すのが表現的に難しかったですね。あとジェフリーが「ウルフ」になってたりするかと言われると、今のところないです(笑)(杵村)」

DAYTONA USA
COURSE CHECK 5

Desert City

デザート シティ

新コースの2つ目は、前回のバージョンと比べても様々な部分でかなり変わってきている。コース脇のランオフエリアの質感と、そこに乗りあげた際の減速率、さらには列車の車両の数、もちろんテクスチャーにいたるまで例を挙げるときりがない。中でも、列車関係の演出はより完成度が上がり、非常に良いタイミングで横に並んで走ってくれたり、目の前を通過してくれたりとプレイヤーの目を楽しませてくれる。前回のインタビューにもあるように、このコースのコンセプトはアメリカ感と貨物列車。その言葉どおり、どちらも非常によく表現されている。



開発チームからひとこと 完成間近です。細かい演出をご覧ください

「このコースは当初から砂漠と列車というイメージで作ってたんですけど、もっとも現状でほぼ完成という段階ではあるんですが、最初イメージしたものに日々近づきつつある感じですね。現在でもテクスチャーは常に張り替えたりしてますし、オブジェクトの調整とかも同時に行なってます。あとは細かい演出ですね。列車にしろ、あと途中で気球が出てくるんですけど、それって最初は頭だけ出してるんですが、周回を重ねるごとに上へ上がっていくなどの演出が入ったりします。時間があれば、そういった演出はほかにも入るかも知れませんが(杵村)」

これが今度の暴れ馬。全8台を徹底CHECK!

Hornet (ホーネット)

「デイトナ」ではおなじみのホーネット号は、もちろん今回も健在。性能的にはバランス型で、ズバ抜けたところはないにせよ、グリップ、加速、最高速それぞれが非常によくまとまっている。特性も基本的に前作のものを継承しているので同じ。よって前作をやり込んだ人はスムーズに移行できるはずだ。



GRIP
ACCELTATION
MAXSPEED

★★★★
★★★★
★★



カラーリングも前作と変わらないが、実は細かいところまで変更されている。特にこのカラーリングは、前作よりもさらに洗練されている。

デザイナーからひとこと

「ペースカラーが青から赤に変わりましたが、これはやっぱり「デイトナ」のイメージは「レッド」だろうということで、こうなりました。あとボンネットの蜂のマークは実はリニューアルされてます。(杵村)」

Gallop (ギャロップ)

基本的にホーネット号と同じ性能を持つギャロップ号だが、実はリヤの出方がホーネットと比べて緩やかになっている。「実は車の基本挙動を司るプログラムをいくつか変えてあります。だから車によって全然違う動きをしたりもするんですよ(服部)」。そう、つまり同じ性能の車でも挙動までが同じとは限らないのだ。



GRIP
ACCELTATION
MAXSPEED

★★★★
★★★★
★★



基本的にはホーネットと変わらないが、実は細かいところまで変更されている。特にこのカラーリングは、前作よりもさらに洗練されている。

デザイナーからひとこと

「前作はホーネットとギャロップは同じ車だったんですけど、今回はあえて2つに分けてみました。あとギャロップとなれば当然「馬」ですから、蹄鉄をあしらって馬のイメージを高めています。で、ホーネットが赤ベースになっていたんで、今度は青をベースにしました(杵村)」

Max (マックス)

加速とグリップに長けたマシン。ただ、その反面最高速が低いという弱点があるが、壁などに接触して減速しても、すぐに立ち上がることができるため初心者には最適といえる。さらに、芝の上でも普通の路面と同じように走ることができるため、特性をうまく使えば最速のタイムも期待できる……カモ!!



GRIP
ACCELTATION
MAXSPEED

★★★★★
★★★★★
★



カラーリングも前作と変わらないが、実は細かいところまで変更されている。特にこのカラーリングは、前作よりもさらに洗練されている。

デザイナーからひとこと

「まず、マックスという名前は馴染みやすい名前、というところからきています。言い易くてなじみ易くて、子供達が喜びそうな名前ですね。あとカラーリングに関しては、本物のレースでグラデーションの車が目立っていたので、それをなんとか再現しようということで(杵村)」

Phoenix (フェニックス)

黒いボディに真っ赤に燃える「Phoenix」の文字。いかにも速そうなイメージだが、速いというよりは、異常に操作が難しい、というのが第一印象。とにかくパワーがあり過ぎて、油断するとホイールスピンしてしまい、ヘタにステアリングを切っていると即スピンしてしまう。超上級者向けといった感じのマシンだ。



GRIP
ACCELTATION
MAXSPEED

★★★★★
★★★★★
★★★★★



ドでの操作は慣れを要する。グリップが強いだけではなく、パワーがありすぎるのだ。

デザイナーからひとこと

「文字どおり、火の鳥をイメージしてデザインしました。黒いボディに赤いロゴにしたのは、より迫力を出すためです。この車は特に挙動が極端で、アナログアクセルとアナログブレーキが威力を発揮するんじゃないですかね。いちばん操るのが難しいマシンだと思います(杵村)」

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

開発者インタビュー

マシンも全8車種が公開され、ますます内容充実の本作。今回もおなじみの服部、杵村両氏にマシンを中心に話をうかがってきたぞ。

現在、完成度約75%。これからが腕の見せ所ですね



セガCS開発本部

本誌■このバージョンはヨーロッパ版なんですか?

服部■そうですね。まだ日本版に向けての調整ができてないんで、ちょっと変なところもあるかもしれません。

本誌■基本的な仕様はこのままで?

服部■基本は変わらないんですけど、

細かいところでは、日本版は若干変わる可能性がありますね。期待してください。

本誌■今回、車が8車種ということなんですが、性能的に大きく変わってくるんでしょうか?

杵村■ええ。一応マックススピードとアクセレーション、グリップと3つの項目でわけてるんですが、実際に操作してみるとわかるんですけど、画面に表示されている★の数以上に速いですよ。

本誌■やはり、初心者向けとか上級者向けとかあるんでしょうか?

杵村■そうですね。前作を持ってる方であれば「ホーネット」とか「ギャロップ」あたりがオススメですね。



持っていない人は「マックス」や「ウルフ」あたりがいいんじゃないでしょうかね。

本誌■「ホーネット」などは前作と同じと考えていいんでしょうか?

杵村■そうですね。基本的に前作のものを継承してるんで、ドリフトの

Oriole (オリオール)

加速と最高速が比較的高く、スピード自体は速いが、フロントが重いためにアンダーステア(コーナーで外に膨らむ現象)が強い。高速域でのコーナリングが辛くなるので初心者には少々辛いマシンと言えるだろう。とはいえ、強アンダーなマシンは、強引にドリフトに持ち込んでやると意外に速かったりするので侮れない。いずれにせよ中級者以上向けか。

デザイナーからひとこと

「まず名前は動物にしようと思って、辞書を英語のAから順に引いていったんですね。そこで見つけたのがOrioleで。だから車のイメージはコマドリなんです。で、鳥のイメージに合った色はなんだろう? って考えたら黄色かな、と。茶色とかじゃ重過ぎますからね(杵村)」。



GRIP ★★
ACCELERATION ★★★★★
MAX SPEED ★★★★★



Magic (マジック)

緑に輝くこのマシンは、グリップ、加速、最高速共に並。そしてリヤが重いために挙動が不安定な節がある。だがしかし、これがドライブすると非常に自然に感じられるから不思議。高速域では自然とテールが流れ始め、自然と車の向きが変わってくれるほか、それほど極端な挙動を示すわけでもないで、非常にコントロールラブル。最もタイムが伸びる可能性のある車は、実はコレなのか?!

デザイナーからひとこと

「魔法のような神秘的な車をイメージして作ったんです。で、グリーンは大地の色で、それに星をあしらってるのは、精霊達の力を受けた車ということで、魔法のような走りができる……かもしれないということですから、いかにもマジック、魔法の神秘的なイメージを押し出した車ですね(杵村)」。



GRIP ★★
ACCELERATION ★★
MAX SPEED ★★



Wolf (ウルフ)

真っ赤にカラーリングされたこのマシンは、最高速だけ低く、あとのグリップと加速は並み以上に良い。車重が軽く、ドリフト中でも非常にコントロールラブルなため、初心者でも楽に扱うことができるだろう。どちらかというとコーナーの多いテクニカルコースで威力を発揮するマシンだ。ちなみに「ラリー」の中村氏が強く推薦するマシンでもあるらしい。

デザイナーからひとこと

「これも動物シリーズなんですが、ウルフといえば狼ですね。狼といえば、血の色というか、血の匂いを嗅ぎ付けてくる、みたいな凶暴なイメージにしよう。それで「血の赤」にしました。41というカーナンバーの下が白なのは単に見えにくいからっていうのが大きいですね(杵村)」。



GRIP ★★★★★
ACCELERATION ★★★★★
MAX SPEED ★



Balance (バランス)

加速は悪いが、グリップと最高速は異常に高い。ドリフトはさせ辛いですが、タイヤが路面を確実に捕らえてくれるため、どちらかというとグリップ走行に徹する人向けと言えるだろう。ただ、加速力が鈍いためにテクニカルコース、コーナーを立ち上がるプロセスの多いコースでは辛くなってしまふ可能性もある。逆に、いったん最高速まで乗ってしまえば無敵の強さを誇るマシンだ。

デザイナーからひとこと

「性能を見る限りでは、名前に反してバランス悪そうですが、走り出しからの挙動がすごくバランスよくまとまってるんです。非常にグリップがあるんで、曲がり終わった後の補正とかもかけやすいですし、イロイロ使って、最終的にはコレにしたという開発者もいますからね。私もマイカーとして使ってみました(杵村)」。



GRIP ★★★★★
ACCELERATION ★
MAX SPEED ★★★★★



色が白なのは他車が全部色付きだからです。な車も欲しいですね(杵村)」。

感覚とかは同じです。ですから前作をやり込んだ人なら、違和感なく入れるんじゃないですかね。あとは使い込めば使い込むほど味の出る、そんな車も用意してます。例えば「マジック」とかがそうなんですけど、タイムアタックとか、本気でタイムを縮めたいという人は、そういう車

を使うといいかもしれませんね。本誌■やはり8台をそれぞれ乗り比べて、自分にいちばんあった車を見つけるのがいいんでしょうか? 服部■結構、コースによって向き不向きが出てくるんですよ。だから1台に絞らざるじゃなくて、コースによってベストマシンを変えていく、みたいな。そんな選び方がいいと思いますね。ちなみに「ラリー」の中村さんは「ウルフ」にクビツケです(笑)。

本誌■コースもとうとう全コース入りましたが、トータルの完成度的にはどのくらいですか? 服部■まだ入れてない要素があったりするんで、数字で表現するのは難しいですけど、70~80%ってところでしょうか。杵村■1Pにしる2Pにしる、遊びの部分で、やり込んだ人にはより楽しんでもらえるような要素をどれだけ入れられるかなんですよ。本誌■では最後に何か一言。



セガCS開発本部

今後はやり込んだ人が楽しめる要素を入れていきます



服部■画面のクオリティも上がってきてますが、さらに上げていきます。杵村■今回は8台も車があるんでタイム縮めるのは絶対に楽しいですよ。本誌■ありがとうございました。



REFLECT	DATE: 10.17	PM 6:20	ARCAD
DATE: 10.23	PM 9:52	ARCAD	
DATE: 10.23	PM 9:50	ARCAD	

CONTINUE? 8



MSB SYSTEM V3.3S

PLAYER DATA REPORT
VR.FEI-YEN



特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—100%

ついに完成!

- セガ●11月29日発売●5,800円
- 1人～2人用●対戦バトルシミュレーション
- ツインスティック対応

電腦戦機バーチャロン

発売まであと数週間と迫った「電腦戦機バーチャロン」。ついに完成したマスターサンプルとともに、隠し要素の存在についての情報も入ってきた。今回は、確定した各モードの内容とともにその隠し要素について詳しくレポートするぞ。

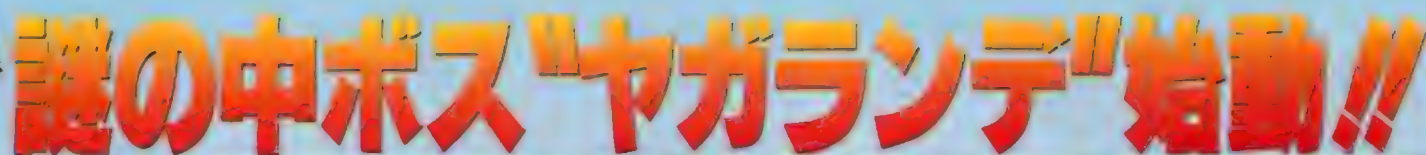
サターン版最後の秘密が見えてきた!!



あのヤガランデが使える!



待望のサンプルのマスターバージョンがついに完成。それに伴い、サターン版のオリジナル要素についてもほぼ確定となった。ランキングモードやリプレイモードなど、家庭向けの要素が満載だ。詳しくは2ページ後で改めてお伝えするぞ。さらに、このサターン版ではあのヤガランデがプレイヤー機体として使えることが判明した。これはあくまで、裏技的なおまけ要素として付加されているものだが、実際にこの機体を使ってみたときのあまりの強さには驚かされるはず。他の機体とは異なる操作フィーリングを体感してみたい。



連続写真で見る
発進シーン



武器表示は不明!!

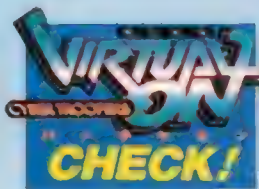


「それでは、この場合、 $\frac{1}{2}$ と $\frac{1}{3}$ の間の値であることが、直感的にわかってきます。この場合、 $\frac{1}{2}$ と $\frac{1}{3}$ の間の値であることが、直感的にわかってきます。」



僕の言うことが実現されます(笑)

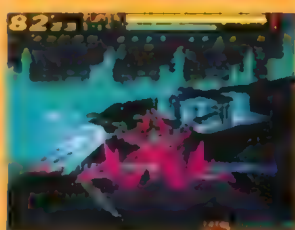
この機体って出現シーンはかわいいんですが(笑)、武器とか強すぎて面白くないですよ、きっと。とりあえず使ってみて、適当にいじってみてくださいという感じで入ってますんで、設定とかあまり難しいこと考えずに遊んでみてほしいですね。僕が置っていることが実感できると思いますので(笑)。



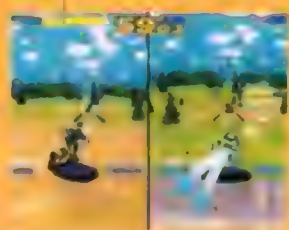
確定した全5モードと新要素に迫る!

これまで少しずつ明らかにされてきた各モードの存在が、すべて明らかになったのでお伝えしよう。通常のプレイモードの他に、サターンオリジナル要素として3種類のものがあることが判明。その中の2つは家庭用ならではの楽しさがあるので、ぜひ試してみたいモードだぞ。

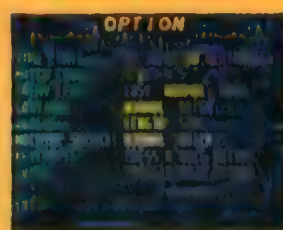
1 ARCADE アーケードモード



2 VERSUS 対戦モード



3 OPTION オプションモード



NEW MODE!

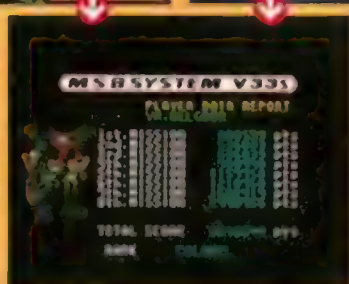
RANKING ランキングモード

これは一定の強さを持ったCOM操作の機体と2本先取・制限時間90秒のバトルを行い、その戦果に対する評価を算出するというもの。テムジンからジグザットまで全機を相手にするモードと、相手の機体を1機に絞って戦うモードがある。

ALL ATTACK



ONE ATTACK



NEW MODE!

REPLAY リプレイモード

アーケード、VSモードの戦況をバックアップに記録し、それを再生して見るというモード。ただ単に見るだけでなく、任意のポイントからプレイを再開できる特殊な要素もある。



プレイを記録!

プレイ中に特定のポイントでプレイを記録し、それを再生して見るというモード。ただ単に見るだけでなく、任意のポイントからプレイを再開できる特殊な要素もある。

プレイを観戦!



プレイ中に特定のポイントでプレイを記録し、それを再生して見るというモード。ただ単に見るだけでなく、任意のポイントからプレイを再開できる特殊な要素もある。

途中参加も可能!



プレイ中に特定のポイントでプレイを記録し、それを再生して見るというモード。ただ単に見るだけでなく、任意のポイントからプレイを再開できる特殊な要素もある。

Dr.ワタリ
のサターン版
CHECK!!

ご家庭で腕を鍛えるには最適です

これは一番オススメのモードですね。特に家で1人でプレイする方も多いでしょうから、家で腕を鍛えるには最適です。内容はアーケード版を踏襲したスタイルですが、この形が一番シンプルで手堅くまとまっていると思いますし、ちなみに高い評価を得るコツはまず命中率を上げることですが、その他いろいろやり込んでほしいですね。

Dr.ワタリ
のサターン版
CHECK!!

自分のプレイを冷静に見てください

プレイしている最中は頭に血が登って、冷静な判断をしていないときがあると思うんですよ。このモードはその血が登った頭を冷やすために使ってもらいたいですね。冷静に見ると自分のプレイがどうだったかははっきりとわかりますから。反省の意味を含めて、途中からプレイを引き継ぐこともできるようになってますんで。アドバタイズのように視点がバラバラ変わることはありませんけど、ただ見るだけでも楽しいと思いますよ。

NEW MODE!

RECORD レコードモード

バックアップされているそれぞれの記録すべてを管理するモード。VS、ランキング、クリア時間、機体使用頻度が一目でわかる。

Dr.ワタリ
のサターン版
CHECK!!

ほぼすべてを網羅

とりあえず家庭用ということで、見やすいようにオーソドックスにまとめてみました。特に変わったところはありますが、機体のグラフィックが出てくる画面は一応ハイレゾ画面になってます。



総評

完成したサターン版への満足度のほどは?

「みなさんに最初にお見せしたのがゲームショーですから、開発期間もなんとなく短い感じがするかもしれませんが、それまでが実は長かったですからね。あとは、発売を待つだけなんですけど、完成してから出るまでの間がイヤですよ。死刑囚みたいで(笑)。完成度は及第ラインが50点だとすれば、僕の点数は65点というところでしょうか。ひとまずはOKということですね。とりあえず11月29日は、まだ目立つゲームも入ってませんし、クリスマスの大変な時期の前に、みなさ

んよろしければやっていただければと思います。同じ日にツインスティックも出ますし、一緒に揃えていただくのもいいかと。また、パッド操作も、わりと好評なのでこちらもぜひ試してみてください。



答のサ
ターン
版は、
かなり
いい
感じ
です。

次号は発売直前オールアバウト大特集! 必見だ!!



なにっ、ホリディ
もう出るのか?

モチよデリンジャー!
PPKKPの用意はいい?



移植決定!!

DEKA™

ダイナマイト刑事

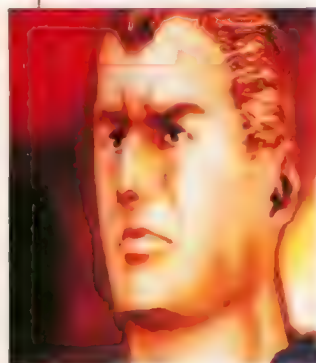
特報!!
SPECIAL REPORT

- セガ
- '97年1月発売予定
- 5,800円
- アクション
- 2人同時プレイ可能

ダイナマイトな2人がサターンで暴れる!!

爆弾的刑事1人目

ブルーノ・デリンジャー



数々の難事件を解決してきた通称
ミスター・ダイナマイト 犯人逮捕
の金一封より建築物の損害賠償
のほうが多いという噂もある



回転
かかと落とし



サマー
ソルト
キック

2人が繰り出す様々なアクション

ジャイ
アント
スイング



ジャ
ーマン
スープレックス



爆弾的刑事2人目

シンディ=ホリディ



S.F.P.D.に赴任してきてSWAT
の隊長に就任する 上品でキレイ
好きなので、駄目なブルーノ
はどうやら苦手のようである

今年の夏にアーケードに登場し、現在好評稼働中の「ダイナマイト刑事」がセガサターンに移植決定! 突然移植が発表されたのだが、すでに移植はほぼ終了しており、残すところ最終調整だけというから驚きだ。しかも業務用の「ダイ

ナマイト刑事」はセガサターン互換基盤のST-Vで作られた作品なので、完璧な移植になることは間違いないだろう。

この「ダイナマイト刑事」は2人同時プレイ可能なスクロール型格闘アクションゲーム。プレイヤーは警部補のブルーノか女刑事のシンディのどちらかを選んでテロリストのボスを倒し、

大統領の娘を救出するのが目的だ。ステージは5

ステージで、各ステージを複数のテロリストを倒しながら進めていく。ゲーム中のデモ、ステージ、キャラクターは全て3Dポリゴンで表現されているので、キャラクターは滑らかに動きまくるぞ。また、プレイヤーが操作する刑事はパンチ、キック、ジャンプの他にダッシュや投げ技を中心とした様々な攻撃を繰り出すこともできるので、格闘ゲームとしても楽しめることウケアイだ。君の家で刑事が暴れる日は近い!

オープニングはもちろん、その他全てに
ゲーム内容、その他全てに
ゲーム内容、その他全てに
ゲーム内容、その他全てに



「ダイナマイト刑事」は、どうダイナマイトなのか？

ダイナマイト チェック1

業界初のポリゴン化された
スクロール型格闘アクション

3Dポリゴンによる1対1の対戦格闘ゲームはたくさんあるけど、複数の敵と戦う横スクロール型格闘アクションは「ダイナマイト刑事」が初めて。今までにない爽快感が味わえるぞ。



ダイナマイト チェック2

アクション
映画のような
ドラマティックな演出

ステージ間などにアクション映画を彷彿させる演出が随所に施されているのも「ダイナマイト刑事」の特徴。たたみかけるような演出の連続でサターンのバッドは汗まみれになる？



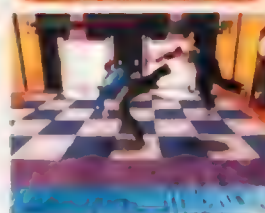
ダイナマイト チェック3

対戦格闘と格闘アクションの融合による新しいプレイ感覚



プレイヤーキャラの通常攻撃はパンチ、キック、ジャンプの3つだが、PPKやKKKといったコンビネーション技や、投げ技もたくさん存在する。これらの打撃技以外にもステージ中に落ちていた武器を拾えば武器攻撃も可能。落ちていた武器は拳銃や対戦車ライフルといった強力なものから催涙スプレー、コショウといった笑えるものまである。この豊富な技の数々をどう使うかがカギだ。

通常攻撃



いわゆるパンチ、キックといった打撃技。ボタンを押すだけで簡単に使えます。また、ジャンプから行う技もいくつかあります。

武器攻撃



ステージ中に落ちていた武器を拾えば武器攻撃も可能。落ちていた武器は拳銃や対戦車ライフルといった強力なものから催涙スプレー、コショウといった笑えるものまである。この豊富な技の数々をどう使うかがカギだ。

つかみ攻撃

つかみ攻撃は、敵を掴んで投げつける技。ボタンを押すだけで簡単に使えます。また、ジャンプから行う技もいくつかあります。



ダイナマイトな 目的とは？

ビルを占拠したテロリストから
大統領の娘を救い出す

サンフランシスコ市街にそびえ立つビル「エターナルタワー」が突如としてテロリストたちに占拠されてしまった。テロリストのボスは社長室に陣取り、各テロリストに指令を出している。行く手を遮るテロリストの手下たちとボスを倒し、ビルのどこかに隠れている大統領の娘を救出するのが2人の刑事に与えられた使命だ。



次回からの爆弾
予告に期待せよ!!



発売日まで
カウントダウン!

11月22日
ヤツらが
帰ってくる!

- セガ●11月22日発売
- 5,800円
- ガンシューティング
- バーチャガン、マウス対応

ついに発売日が決定! それに伴い、今回、さらなる新情報が次々に入ってきた。なんといってもメダマは、ステージ3の新ルート。まったく新たに作り込まれたサターンオリジナルのコースの完成した部分すべてを完全チェック!

VIRTUA COP 2

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—100%

バーチャコップ2

SCOOP1!

VIRTUA COP 2

ステージ3に新コースが!

あるあると噂されていた新コースの存在がついに明らかになった。その場所は前号で少し触れた通り、ステージ3の中盤、第1の列車を降りた後。詳細は2ページ先を読もう!!

◀ARCADE LINE SATURN WAY▶
看板を撃って道を選択せよ!

77 ENERGY PRESS START
ステージ3の中盤、第1の列車を降りた後、この看板を撃つことで、新コースがスタートする。

その名もサターンウェイ!



詳細はP54へ!!

SCOOP2!

まだまだあるサターン版特別モード!

次に、気になるサターン版オリジナルモードを本邦初公開しちゃうぞ!

1つめは、ゲーム中のサイトと得点計算方式が前作「バーチャコップ1」のものになる、ファンにはうれしい

モード。もう1つは、前作で最後の裏技として入っていて好評を博したガンセレクトモードが、裏技ではなく、標準装備されることが決定! まずはその2つの画面を大公開だ!!



AM2開発チームから

「2」は、あまり得点が高くないのですが、今回は「1」で評判の良かった点計算方式を取り入れて、プレイの幅を広げてもらえればと考

えてつけました。また、ガンセレクトはゲームを誰でも先に進めるようにできるオマケと思ってください。



NEW
MODE

バーチャコップ1モード



「バーチャコップ1モード」と呼ばれているこのモードは、見てのとおり、サイトが「1」のときのものになり、それと同時に、ゲーム中の得点計算が敵を倒していくごとに累積して上がっていくシステムになるというモードだ。実際にサイトが変わったとしても大きな影響はないが、「1」が好きだった人にはうれしいプレゼントと言えるだろう。特にミスしない限り、得点が累積されて増えていくというシステムは、スコアアタックという意味だけでなく、ミスをしないように進めていくスリルが味わえるはずだ。

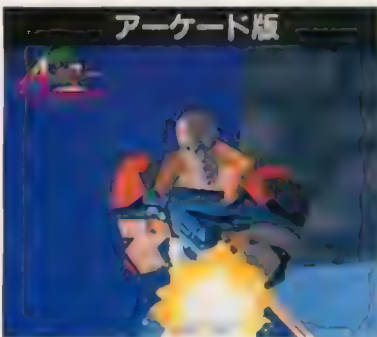


「バーチャコップ1モード」と呼ばれているこのモードは、見てのとおり、サイトが「1」のときのものになり、それと同時に、ゲーム中の得点計算が敵を倒していくごとに累積して上がっていくシステムになるというモードだ。実際にサイトが変わったとしても大きな影響はないが、「1」が好きだった人にはうれしいプレゼントと言えるだろう。特にミスしない限り、得点が累積されて増えていくというシステムは、スコアアタックという意味だけでなく、ミスをしないように進めていくスリルが味わえるはずだ。

SCOOP3!

アドバタイズデモもついに完成!

これまで完成していなかったアドバタイズデモもついにできてきた。アーケード版を見事に再現したシーンはとにかく必見だ。また、各ステージの導入部分のデモシーンも同じく完成している。コップたちの精悍な姿を堪能しよう。



アーケード版



ゲーム中のデモもあるぞ!



AM2研から

アーケード版に忠実かつ味つけを

アドバタイズに関してはできるだけ忠実に移植したんですけど、いつものようにサターンなりに、より良くアレンジもなされていますので、なかなかいい感じだと思いますよ。次号で公開する予定のムービーとあわせて見てほしいですね。



CHECK 1 サターンオリジナルコース

DIRTY COP

「SATURN WAY」の一部をチェック!!

ステージ3に分岐ができた

新コースとなる部分は1度目の列車を降りた駅で、分岐を右に進むと出現する。写真を見てもらえればわかるが、ここは駅の出口にあたり、いったん駅を出てまったく違うルートを経て敵基地へと乗り込んでいく。再び展開するカーチェイスが熱い!!



AM2研から

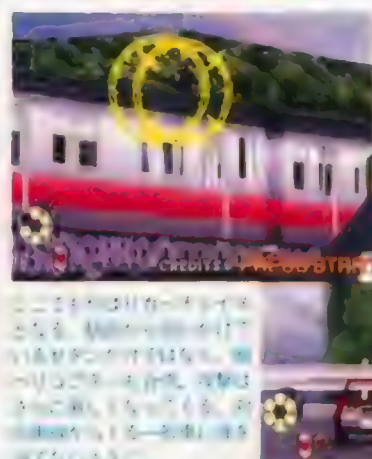
新コースなので
苦労しました

新コースについては新規に
まったくのゼロから入っていったもの
ですから、細かい部分の調整に最後ま
でかかりましたね。左へ行くと列車に
のる通常のコース、右は地上をカーチ
ェイスしながら進んでいきます。地域
的にむりやりつなげてしまった部分
あるんですが(笑)、地上のとある地点
から基地へと侵入して合流するパター
ンになっているんですよ。



舞台は一転
屋外へ!

石は片手に持つて、



カーチェイスへ!

「それ、お前さん、何—に夢中なの
か、お前さん—」と、お前さん、とい
う、お前さん、とい、お前さん、
お前さん、お前さん、お前さん、

そして敵基地
の入り口へと
到着!!



續報！

新バーチャガン&オプションアイテムも



11月22日発売!!

「バーチャコップ2」の発売にあわせて、新型バーチャガンが発売されることになったのは前号でお伝えしたとおり。トリガーとスタートボタンは黄色い樹脂で形成され、パッケージも新型に／



新ハーチャガンとオプション「前作の綾かりアル鼎
趣向だったので、今回は少しオモチャっぽくなりま
した。先代「ハーチャガン」は「ハーチャガン」で
「へんすか、ワセのオプションはでびへんを収め
るアイテムとならずです(笑)」。主目的

オプションアイテム 「スクリーンマウントサイト」の有効度は？

バーチャガンに無加工で取り付けられるオプションが登場。その名も「スクリーンマウント・サイト」。本体にかぶせるように装着すると、サイトがスクリーン状になり、ポイントを狙いやすくなるというものだ。11月22日発売。価格は1,200円。前の黒いガンとの相性も。



有名なタニオ・コバ製
だけになかなか!!



制作はガンマニアの間では祖と仰が
れている小林太三氏。マニアも納得!

CHECK 2



今号の表紙 ポスターについて

年末を盛り上げるセガサターン
タイトルの切り込み隊長(?)となる
「バーチャコップ2」。前号の「電脳戦
機バーチャロン」に続き、今号は表
紙、ポスターで「コップ2」づくし。相
当の有井氏からコメントをもらった
ぞ。「今回の表紙はゲームジャンルの
せい、あまりクローズアップされに
くいバーチャコップ2からレイ
ジ。ポスターはジャンネットの2人
に登場してもらい、サターン版を
プレイする時に少しでも感情移入で
きればいいかなと思ってそれぞれ制
作しました。ゲームもよく仕上がっ
ているのでこちらもよろしく。」

(バブリシティ有井)



表紙

[illegible]

ホスター

「パーチャード・フット」は、マクセル・ウェルシャネー博士が、この本をスタートさせています。この本はスマーティ・はとうとうとうとうと、マクセルのために、読者本に付く予定です。



惑星強襲 オヴァン・レイ クォヴァディス2

グラムス
SFシミュレーションRPG

●3月発売予定●6,800円
●1人プレイ●全年齢推奨

新たな星系を
舞台に展開する

タクティカルコンバット
SF戦術戦闘

前作「クォヴァディス」から約1年。その続編がついに姿を見せ始めた。今回のゲームの舞台は、前作で描かれたイベルカーツ条約世界から、遙かに離れた辺境銀河「セウテア星系」。主人公オヴァン・レイは、星系間で繰り広げられる戦争にしだいに巻き込まれる。緻密な設定によるリアルな世界観や、戦闘とドラマが同時に進行する、ゲームシステムなどは、前作とはまったく別のゲームになったといっても過言ではない。

また新たに、シリーズは全3部構成という壮大な構想も明らかとなった。そこで、はじめて前作と本作の世界が接することになるようだ。ともあれ、まずは「2」がどのようなゲームになったのか、記事でじっくりと確かめてほしい。

特報!!
SPECIAL REPORT



オヴァン達の戦場となるセウテア星系を現した画面。砂漠や森林、都市化が進んだ星など、特徴ある6つの惑星で構成される。

豪華スタッフが ここに結集

このゲーム制作には、アニメーション分野での一流スタッフが集結している。総監督には、「超時空要塞マクロス」などの演出でも知られる板野一郎氏。キャラクターデザインは前作に続いて美樹本晴彦氏。メカニカルデザインには、「Zガンダム」などのデザインを担当したことで知られる藤田一己氏。そして、シナリオは「装甲騎兵ボトムズ」などの作品を手がけた吉川惣司氏と、まさに超豪華な顔ぶれだ。

©GRAMS INC. 1997

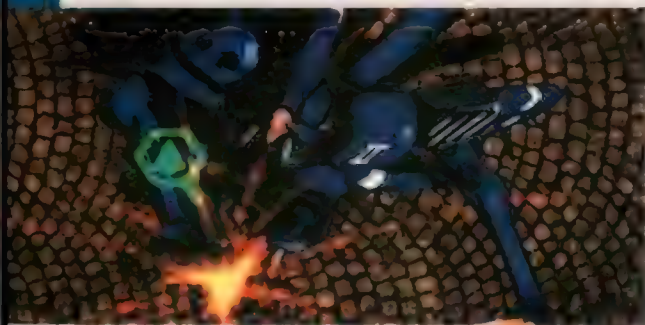
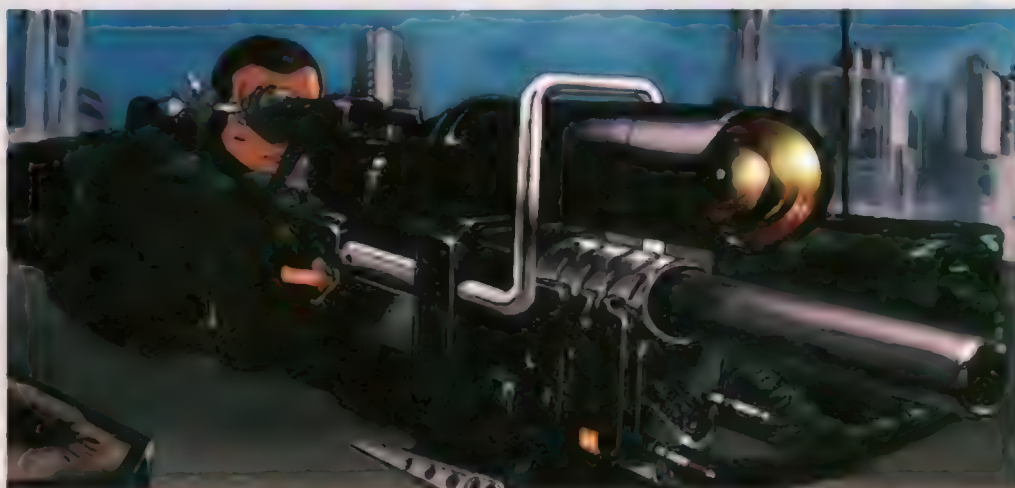
遙か離れた銀河で
今、始まる……!!



数奇な運命がオヴァン・レイの

デジタルアニメ技術が織り成す ドラマチックストーリー

このゲームでは、アニメーションによるムービーとゲーム部分は密接な関係にあり、従来、ステージの合間をつなぐだけだったアニメとは一線を隔す。ドラマの大部分が戦闘シーンで展開されるので、その分このアニメーション部分は密度が非常に高く、かつテンポ良いものとなっている。また、作画はセル画をまったく使わない「デジタルアニメ」という手法が採用されている。これによって、今までとは違った、クオリティの高い映像が表現できるのだ。



▲19歳のころ

オヴァン・レイ

ヒルダ・ベールンス



運命を背負ったキャラクター達

ディオーン・ホワイト

それぞれに重たい運命の十字架を背負った者達の姿を描き出す。「クオヴァティス?」にはそんな深いストーリーが流れている。舞台となるセウテア星系は、ワーブドライブ技術力が低かったことが幸いして、大きな惑星間戦争を経験せずに発展してきた。その反面、惑星内の内紛は多く、「アサルトアーマー（突撃装甲兵）」と呼ばれる陸戦兵器が、戦局を左右する存在となっていた。そして、セウテア星系随一の経済力を誇る星間国家、G.O.A.（ジーオーエー）の大統領就任式に、事件は起こる。G.O.A.を除く8つの惑星によって構成された軍事組織「8惑星連合」によるテロ事件が起きたのだ。19歳の当時、婚約者のヒルダ、ディオーンとともにG.O.A.軍のエリート戦士として、大統領警護の任務に就いていたオヴァンは、事件を鎮圧しながらも、テロの首謀者として仕立て上げられ、全星系に指名手配されてしまうのだった。

それから10年。オヴァンは、かつての敵である8惑星連合軍所属の強襲旅団「赤い鉄」にその身を置いていた……。

キャラクターデザインは奥村謙治氏が担当



運命を変えて行く

リアルタイム感を重視した新機軸ゲームシステム

「クォヴァディス2」のゲームシステムはミッションクリア型のシミュレーションRPGとなった。2足歩行型の陸戦兵器「アサルトアーマー(A2)」部隊の指揮官

となり、リアルタイムに展開される戦場で、部下に指示を与え、面ごとに与えられた条件をクリアしていく。部下に与える指示は、移動ルートや兵装の変更といった基本的なもので、各A2



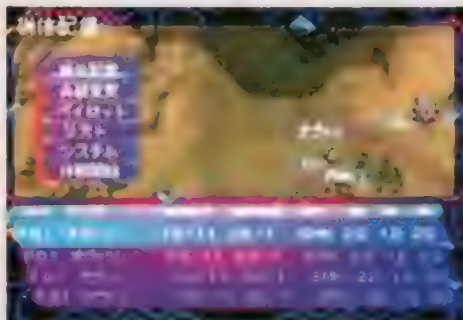
からの攻撃はオートで行われる。シミュレーション部分も、地形効果や、視認条件などが導入され、現実さながらのリアルな戦闘が再現されている。



に伝えられるというものだ。ページ左下の写真のメイン画面を見てほしい。戦闘の最中に、画面左側にウィンドウが開き、部下からの通信が表示される。戦闘経過や、状況に応じた会話が展開され、戦場でのドラマが伝えられる。それだけでなく、戦闘映像や、市街地の被害、友軍の戦況などの表示もある。これによって、戦場の臨場感を再現しているのだ。

また、キャラクターごとに設定されたモラル値(ゼロになると撤退してしまう)といった要素も考案された。

そして、このゲーム最大の特徴はSTS2と呼ばれるシステムにある。これは、様々な情報が、リアルタイムにプレイヤ



八惑星連合軍格闘
アサルトアーマー

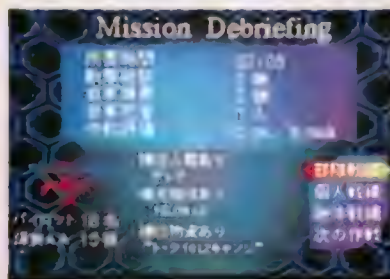
A9F-4「FELON」

●全長×全幅×全高：7.54×4.49×3.42m ●乾燥重量：4.8t ●全備重量：10.4t ●主動力：エアクラウド・バイオリアクター ●間接駆動系：ケミカルリキッド・アクチュエーター ●高機動動力：ゲトバーナー・スラスター ●緊急最大推力：9600kg以上 ●主燃料：ゲトロール ●装甲：チョバム・ペイント ●標準兵装：21口径20mmアサルトライフル LB20M/G-AR



アサルトを徹底的に
カスタマイズ可能

STS2により実戦感覚は抜群



SPECIAL INTERVIEW

1つのシステムの中で戦闘と ドラマを同時に描きたい

編集部 ゲーム監督として、こういった役目を果たされているのでしょうか。

大津 一言で言うと、ゲーム部分の総まとめ役です。具体的な作業でいうと、ゲーム全体の仕様を考え、企画をあげて、プログラマーやグラフィックデザイナー達にそのイメージを形にしてもらうよう伝えていく、というような。

編集部 「2」を手がけるまでのいきさつは。

大津 私は、前作の制作時期にはグラムスにはいなかったんですよ。こちらに移ってきた頃に、ちょうど「2」が立ち上がった。吉田社長の構想では全3部作で、「1」は艦隊戦だったけれど、「2」はまったく違う世界にしたいと。で、アサルトアーマーを使った陸戦にしてみよう。さらに、ハルとは違うタイプの主人公を立て、2人を「3」で激突させたい。だからゲームとしてはまったく違うものでかまわないということでスタートして。で、やはり陸戦を扱うならば、できるだけリアルなものを。架空の兵器とはいえ、戦車と歩兵を混ぜたものの戦闘をできるだけリアルに再現したいなど。板野さんも私も、かなりミリタリーマニアですから(笑)。

編集部 システムはどう発想なされたのですか。

大津 今までのこういったゲームは、ドラマと

戦闘が分かれている印象がすごく強かったんです。僕自身はアーケードゲームの出身なんで、そういうの好きじゃないんですよ。そこで、融合したいというイメージがまずありました。できるだけ1つのシステムの中で、というのが理想としてあるんです。それで今の形にたどり着いたと。ですから最初からリアルタイムのものを作りたかったんじゃないくて、アサルトを使っただけの戦闘とドラマを同時に描きたいと考えた結果、こういう形にまとまったわけです。ドラマってリアルタイムですよ。それでシミュレーションゲーム部分がリアルタイムじゃないと、くっつけたときに変かなと。さらに、人型兵器で戦うんなら、そのアニメーションの主人公になれなくちゃいけない。彼は戦っている時、何をやってるかと言えば、コックピットの中で他の人と話しているじゃないですか。プレイヤーはこれを体験してみたいんじゃないかなと思ったんです。これに社長も同意してくれましたので。

プレイヤーには自由度と

主人公との同一感を

編集部 開発途中のバージョンをプレイしてみました。通信パターンが非常に豊富ですね。

大津 現状では3分の1くらいしか入ってないんです。最終的にはかなりのパターンが入る予定です。とにかく一番やりたかったのは、臨場

感を出したかったというのと、ユニット愛みたいなものが生じたら嬉しいなど。その2点ですね。「もう、うるさくてしょうがない」という感じがほしかった。1人で戦ってたら絶対に得られない興奮なんですよ。部隊意識とでも言うか。

編集部 モラルという要素は?

大津 兵器を扱っているその人間を描きたかったんです。人間、特に戦場で何が決定的になるかということ、明らかにモラルなんですよ。よく言われる話なんです、小銃当たってるのか、というと当たってないんですよ。でも恐いから、動けなくなっちゃうんですよ。人間って。今回表現としてはちょっと違うんですが、1人でずっと戦闘していると、モラル値落ちていっちゃうんで。もうこれは我慢できないとなると、ゲームの制作も同じですけど、逃げちゃうと(笑)。キャラクターによって減り方増え方、リーダーシップとか設定されてますんで、その辺でヒーロー性がでてくるのではないかと。

編集部 ゲームを作る上で気をつけた点は。

大津 プレイヤーの自由度です。仮にコントロールされた自由度であっても、自由度って大切だと思うんですよ。僕かなり、強制イベントって嫌いなんですよ。自分が主人公で、自分が操作しているのになぜ、いきなり自分の手を離れてしまうんだろうって意識がすごく強かったんです。ドラマを描いていく上である程度生じ

「うるさくてしょうがない」という臨場感を 再現してみたかった。1人で戦っていたら絶対に 得られなかった興奮や部隊意識があるんです

クオヴァディス2
ゲーム監督/シナリオ

大津民地

豪華なスタッフの起用や、斬新なゲームシステムを採用した「クオヴァディス2」。ここでは、ゲーム企画を統括する大津民地監督に、このゲームにかかる熱い思いを語っていただいた。アニメーションを融合させながら、ゲームそのものの魅力も高める姿勢を、このインタビューから感じ取ってほしい。

(10月24日グラムス本社にて収録)





グラムス、エンターテインメント事業部ゲーム監督。入社以前はセガで企画を担当し、3D格闘シューティング「DARK EDGE」などの作品を手がける。29歳、A型。ちなみに一緒に移っている巨大なアサルトを見て、メカデザインの藤田氏は感激のあまり涙したとも。

大津 オヴァン・レイは、テロの首謀者にてっちあげられて追放され、敵側の「八惑星連合」に行くしかなくなる。そこで自分の生きる術は、アサルトアーマーのパイロット能力しか持ってませんから、傭兵として生きるわけです。傭兵部隊というのは、惑星上での戦争では、小部隊でも戦況を左右する切り札的な存在なんです。ワリとごろつきの集団だけど、彼らが投入されればたちどころに終結する。そんなイメージを描ければいいですね。まあ、ゲームの展開はプレイヤーの技量も関係してきますけどね(笑)。

編集部 キャラの描きかたは。

大津 キャラクター自身の背景っていうのはかなり考えてます。板野さんのほうにかなり具体的なビジョンがありました。その世界観に即してストーリーと同時進行という形で、とにかくリアルなものにしたいというのが強かったんです。わりと戦争っていうのはいろんな人間性がでけますので。

大人向けのシリアスなドラマが展開される

編集部 ではドラマ的に大人向けと。

大津 十分大人向けです。シナリオもゲームシステムもできるだけリアルに。世界設定もしっかりしています。説明的になってもしょうがないですからあまり細かいことはゲームにでてこないですが、プレイヤーとしてそういうのは感じてもらえるかなと。本当にハードです。

編集部 最後にユーザーに一言お願いします。

大津 やっぱり「アサルトアーマーの指揮官になれる」というところでしょう。いままでのゲームになかったことなんで、それを楽しみにしてもらえれば嬉しいです。

るのはしかたないとは言え、極力そういうことが自然な形で生じるようにしたい。このゲームで、どこまでが強制イベント的なもので、どこまでがそうでないというのは、すごく見分けつきにくくなってると思うんですよ。なるべく強制イベントなくしたい。特にオヴァン・レイ自身に関しては強制イベントをすべてなくしたい。そこはかなり気をつけてます。それとプレイヤーと人間の同化です。やっぱり戦争アニメの主人公にしたい、という気持ちがすごく強かったの。だからオヴァン・レイは一言も喋らないんです。なぜかという、喋ったらぶち壊しですよ。普通のゲームだと文章が出て、主人公は喋らないという形で逃げてますけど、僕はもう一歩すすんで、オヴァン自身、非常に寡黙な人間だとイメージしまして。あとは操作性を良くするとか、普通にやらなければならないものとかを消化したり。割と一般的なゲームの作り方だと従来のシステムを踏襲して、少し良くすればいいやって形でやってしまうんですが、やはり極力操作に必要なものはやらせることではないと、1から全部考えて作ってます。

編集部 主人公は傭兵ということですが。

クオヴァディス2 発売記念プレゼント

「2」の発表を記念して、前作「クオヴァディス」の登場キャラクター原画に、声を担当した声優の皆さんの直筆サインが入ったパネルをプレゼントします。希望者は欄外の応募要項に従って応募してください。



あてさき

サインパネルプレゼント：ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業とほしいパネル番号、それにグラムス制作スタッフへのメッセージや「2」への期待などを書いて、〒103 東京都中央区日本橋箱崎24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「クオヴァディス2 記念プレゼント」係まで(締め切りは11月21日)。

「エネミー・ゼロ」とはどんな作品なのか?

ムービーとパッドが生む 圧倒的な仮想現実感

本作「エネミー・ゼロ」は、宇宙船の中で繰り広げられる、ローラと見えない敵との戦いのドラマを描いたインタラクティブムービーである。ハードがサターンということで、ムービーの質を心配した向きもあったが、トゥルーモーションの最新バージョンはMPEGと比べても遜色のない映像を産み出すことに成功している。

さて、インタラクティブムービーとは一言で説明すれば「パッドで操作できる映画」である。例えばプレイヤーがパッドで上方向に入力すれば、主人公(=視点)は前進し、背景が後ろに流れてゆくムービーが再生される。横方向に入力すれば、今度は90度のターンとなる。この要領で、プレイヤーはムービーによって構築された空間をさまようのである。

ムービーで空間を構築することの利点は、32ビット機程度のマシンスペックでも、映像のディテールによる仮想現実感へのアプローチが可能になることである。簡単に言えば、映画などの映像作品の持つ現実感をゲームに取り入れることが可能なのだ。当然リアリティでは映画には勝てないが、「操作できる」という要素があるために、作品世界への没入度は映画とは比較にならないほど高いものになるのである。

—「EO」の持つ3つの要素—

本作の持つ要素は、「Dの食卓」のようなインタラクティブムービーだけではない。艦内の移動や「見えない敵」との戦闘は、「DOOM」「エイリアントリロジー」などでおなじみのリアルタイムポリゴンによる3D迷路で行なわれるのであり、情報分析やパズル的なものを扱う艦内ネットワークと

いう要素も存在している。これら3つの要素はなにも独立した系ではなく、その相互作用がストーリーやゲームの進行上重要な意味を持つのである。例えば艦内ネットワークを使って通路のドアを締め、見えない敵に背後を取られない状況をつくり出すといったことができそう。



発売まであと1ヶ月! システムの最終確認

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

- ワープ
- 12月15日発売予定
- 5,800円
- インタラクティブムービー
- 4枚組
- 3Dフォノグラムジャケット同梱バージョンも有

特報!!

SPECIAL REPORT

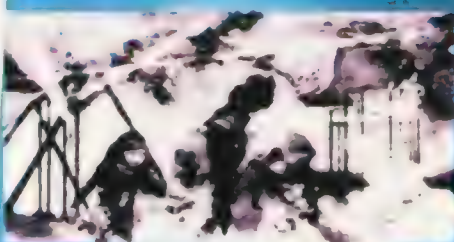
数回連載となった「EO」。本誌での連載も13回を数える。そこで今回は、初期の記事で紹介したきりであったシステムを再確認する。さらに恒例の飯野氏へのインタビューも収録。

記憶のないヒロイン、ローラの見た夢

目前に広がる凄惨な光景 その真の意味とは？

まずは右下にある2枚の白黒写真を見てほしい。ひとつは紅蓮の焰から逃げ惑う子供たちの写真。もうひとつは、光の柱に貫かれ、崩壊しつつある都市の光景である。これは、作中でローラが見る夢の中の光景であるらしい。これは何かを暗示する予知夢なのだろうか。それとも、ローラが過去に見た光景なのだろうか。

ゲームスタート時、彼女はコールドスリープの副作用によって記憶を失っていることを考慮に入れば、後者の可能性が高いのだろう。しかし記憶喪失というのは、ちょうどゲームを始めたばかりで、まったく背景を知らないプレイヤーと同じような状態なのである。あるとき突然、彼女の記憶の全てがよみがえるのなら、プレイヤーは取り残されてしまう。もしかすると、彼女の記憶は完全には戻らないのかもしれない。



開発終了までバランス調整は続く

マスターアップ直前まで難易度の調整は続いていく。WARPの妥協なき制作姿勢の現れである。

エネミーとの闘い

「エネミー・ゼロ」に登場する敵は肉眼では見ることができない。そのためVPSと呼ばれる装置を使い、音で敵の位置を掴まなくてはならない。VPSは音程により敵の方向を、音と音の間隔により敵と自分との距離を教えてくれる。



敵が自分の正面、すぐ手前に近づいたときのみ、銃で攻撃することができるというわけだ。さて問題はこの戦闘のバランス。デバッカーのほとんどが、とある場所の敵に勝てなかったらしい。そのため、急きょ難易度の見直しが行われている。

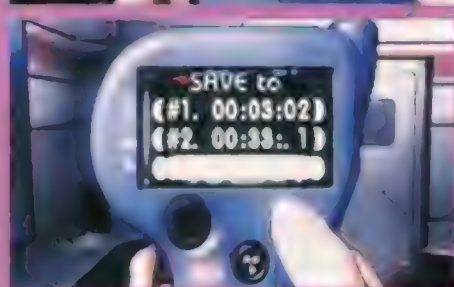


▲VPSの概念図。敵の前方にいるときは高音、横なら中音、後ろなら低音で知らせてくれる

セーブ／ロード方法

本作のセーブ／ロードは、ボイスレコーダーで行う。このボイスレコーダー、セーブやロードをする度にバッテリーを消費していく仕組み。注意すべき点は、ロードにもバッテリーが必要であること。つまり、バッテリーが0になった後にゲームオーバーになると、ゲームを最初からやり直さなくてはならない。

「こまめのセーブ」によるやり直しは不可能なのである。このバッテリーの量も、現在調整中とのことである。



KENJI NO SPECIAL INTERVIEW

「ゲームが出たら、もっといっぱい話せるのに」

今回で連載が13回目ということは、WRAPの代表取締役である飯野賢治氏へのインタビューも13回目ということになる。今回は、これまでの本誌「E0」の記事中での発言を振り返っていただくことにした。

現在は最終調整段階 「誰をも納得させるデキです」

「半年です」

編集部：は？

「あと半年ほどで、『なるほどな』って思わず言っちゃうようなことを発表できますよ」

編集部：はあ(笑)。開発状況はいかがでしょうか。
「キツイねー。まあ、ほぼ終わるんですけど、前半に作った部分に直したいとこがでてきたりしてるんですよ。中途半端にクオリティが高いと、アラがかえって目立つちゃう。そこか唯 悩みと云えば悩みな。あと毎度言ってるかもしれないけど、エネミーの動きがなかなか決まらない。エネミー問題だね。プログラ的には最終調整段階なんですけどね。実際のゲームが始まるゲームディスク1は、デバッグ隊のバイトたちがデバッグしてるんですけど、だれひとりとして最後までいけなかったんです」

編集部：なんと(笑)。

「エネミーが強すぎたみたいですね。20人のうち1人しか勝てなかったんですよ。こりゃあまりにもヤバイってなもんで。イベントもけっこう時間かかるみたいで、ディスク1の3分の2までいくのに3~4時間はかかってたかな。けっこう長いことがわかった。やっぱりある程度迷ったり悩んだりするのはしょうがないんですけどね。発売版にはヒントを入れようかどうかで迷ってるんですよ」

編集部：どこまで教えるかですね。完全に答えが出ても興ざめですし、全然わかんないにつけるだけ無駄だったということになりますし。

「あと、イージー・ノーマル・ハードみたいな難易度調整もつけようかどうか悩んでるんですよ。あまりにも色々な人を対象にしすぎてるんで」

編集部：初心者切り捨ててないにも関わらず、ゲームマニアには辛いかもしれないという発言がありました。それは具体的にはどういうことでしょうか。

「まあ、難易度の問題があるだけで、一般のひとがやっても、ゲーマーがやってもいいゲームだと思うんですよ。ただその、内輪ウケ的なところがないんですよ。記号的な、お約束的なものというか。そういうものしか受け付けられないユーザーがいるんですよ。そういう人にはつらいかなと。日本の文化の中で育っていない人にもわかるものにはなってます。やってからいいと思うゲームなんてつらい気はしま

すけど。CMとか、映画の1シーンとかにもすごいCGは使われてるけど、長さとかクオリティのトータルでいったら「E0」ほどのものはないと断言できます。ゲームが終わる頃にはそう思いますよ。100歩ゆずって映像で納得させられなかったとしても、ストーリーや世界観で納得させますよ」

編集部：なるほど。ところで以前、「ときメモ」や「ドラゴンボール」が売れてしまうPSユーザーと違い、サターンユーザーは冷静だ」という発言がありましたよね。しかし、サターンでも「ときメモ」や「サクラ」が売れました(笑)。サターンユーザーに対する印象の変化などをお願いします。

「そう！ なんかねー、サターンがいつのまにか軟弱なハードになってしまった(笑)。300万台売れてからはちょっとね。白くなってからかなあ。真面目な人も、女子高生も、世界平和を考える老人も、痴漢のおじさんも、同じ電車に乗ってるわけですからね。降りる駅が違っただけ。この電車は俺のもの、なんて言えないわけですから。席を横取りするお婆さんもうぞ乗ってください(笑)。まあでも、ホント軟弱になっちゃったかなあ」

編集部：セガとかゲーム アーツとかトレジャーのゲームを好んでいた人達が、そういうものを許容できるようになってきてますよね。

「それはあるね。「サクラ」も40万以上売れてるみたいだし。だんだん心配になってきた。「E0」なんか売れないかも(笑)。やっぱりプログラム物としても優秀なゲームってそう出ないから、しかたないんだろうね。日に何時間テレビ見るとかと同じで、1週間に何時間ゲームをやるみたいな生活のリズムがあるのかもしれない。あと、1ヵ月につきゲームにいくら使おうとかあったり」

編集部：「サクラ」がセガ発売だからでしょうか。

「なるほどね。「E0」も突然セガから出そうかな。セガ版も10万本ありますみたいな(笑)。……あれ、もう次号のサタマガって発売直前の号なのか。ちょっと早いけど……やっぱりサタマガは大事だな。というわけで読者のみなさん、期待して下さいね」

待て次号!!



特報!!
SPECIAL REPORT

同級生2

完成度
50%

NECインターチャネル
アドベンチャーRPG

- 発売日未定 ●価格未定
- CD-ROM2枚組 ●1人プレイ
- シャトルマウス対応
- 18歳以上推奨

ずばり、サターン版のウリはここだ!

CD-ROM 2枚組仕様が決定し、前作以上の充実ぶりを予感させる「同級生2」。期待に胸を膨らませる皆さんを待たせてしまったようで申し訳なかったが、久々の続報となる今回は、多数の新情報をお届けする。

まず、最大の焦点である「サタ

ーン版のオリジナル要素&特記事項」だが、その手始めとして以下の2つが判明した。また、これ以外にももう1つ、驚くようなサービス要素が加わっている。その詳細を知る前に、まずは「2」の世界を構成する登場人物達について知ってほしい。

シナリオ&グラフィックは2割増

サターン版のシナリオは、パソコン版のものを踏襲・改修しつつ

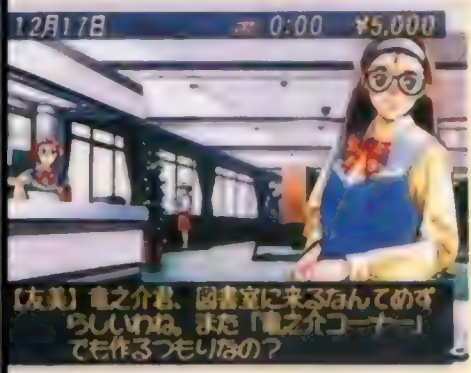
も、さらに深みを持たせる方向へとグレードアップされる。具体的には、それぞれの登場人物に新たなストーリーとビジュアル（もちろんサターン版オリジナル）を追加するということだ。まだ画面はお見せできないが、パソコン版と比較して約20%のボリュームアップを実現するとのこと。CD2枚組になるというのもうなずける。

さらに1ランク上をいく細密画! 640×448ドットの超高解像度を採用

前作の「同級生if」は、サターンのアドベンチャーゲーム（と言うか、ビジュアル系作品）で初めて高解像度モードを採用し、素晴らしい成果を生んだ。その高解像度モードが「同級生2」でも引き続き採用されている。

また、それに加えて「2」では緻密さをさらに引き上げた、超高解像度とでも言うべきモードを使ったグラフィックも用意されている!

「同級生if」では横640×縦224（ちなみにカラーは3万2千色）と、サターンの通常解像度のちょうど2倍のドット数だったが、超高解像度モードでは横640×縦448ドット。つまり、単純計算にして通常解像度の4倍もの細密なグラフィックが見られるのである。この超高解像度はゲーム中ではなく、ある特定の部分で使用されるらしいので楽しみにしてほしい。



道ならぬ恋の相手？ 8人の少女&熟女



田中美沙

永島旅館の1人娘で、18歳になる現在に至るまで地元から離れたことがなく、周囲に同年代の若者も少ないためか、活気ある都会への憧れを隠さない。田舎町に育った者特有(?)の底抜けに明るい性格は魅力的だが、そのぶんちょっと世間知らずな感もある

永島久美子



入梅興業(バス会社)に勤める21歳のバスガイドさん。なんでも、デザインのかわいい制服が気に入ったから入社したとか。八十八町では、入梅興業と関係のある旅行代理店でもちょく顔を会わせることのできる



野々村美里

入梅興業(バス会社)に勤める21歳のバスガイドさん。なんでも、デザインのかわいい制服が気に入ったから入社したとか。八十八町では、入梅興業と関係のある旅行代理店でもちょく顔を会わせることのできる

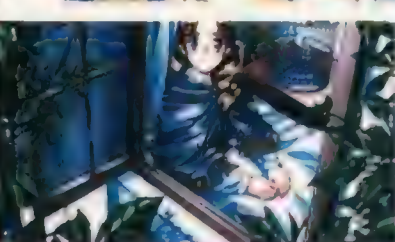
片桐美鈴

八十八学園ナンバーワンの美人教師。竜之介のクラス(3年B組)の担任で、科目は現国と古文を担当。ちなみに合気道の有段者。教師という職業に相応なプライドをもっており、その気風がいささか厳格な雰囲気も漂わせている。卒業を間近にしているからクラスでただ一人進路をまるで決めていない竜之介を心配して、いろいろと世話をしていく。



永島佐知子

五代目女将として永島旅館を立派に切り盛りする妙齡の熟女。10年前に夫を亡くして以来、1人娘の久美子を中心に育ててきており、ゆくゆくは六代目女将として継いでほしいと願っている。ところが久美子本人は都会に出たがっているため、そのことで意見の衝突が絶えない。



杉本桜子

八十八学園に在籍しているものの、約3年間も入院生活を続けてきた。そのため、一度も学園に登校したことがないという、絵に描いたような幸運い女の子(ちなみに竜之介と同じ18歳)市民病院の窓から外を見ているだけの単調な日常に退屈しきっている



安田愛美

10年前に夫を亡くした時に、大学時代の友人である竜之介の父を頼って、娘の唯といっしょに竜之介の家に訪れる(竜之介の父との間に友人以上の関係があるかどうかは不明)。この時から2世帯生活(美佐子、唯、竜之介の3人)を始める。同時に、家の1階にある喫茶店「憩」を彼女が経営することとなった。もちろん、この2世帯に血縁はないが、彼女が竜之介のことも実の子と同じつもりで世話をし、母親代わりとして接してきたのである。喫茶店の経営状況はおおむね順調らしいのだが、近頃はしつこく言い寄る客が連日押しかけてきて迷惑の極まり

鳴沢美佐子



竜之介に関わる4人の男達

ここまでに登場した4人の男性の間に、本編にはストーリーに深く関わる男も現れる。実際、彼らの関係はとてつもなく複雑で、とんでもないところで見えてくる。それだけに、この4人をあつたり、

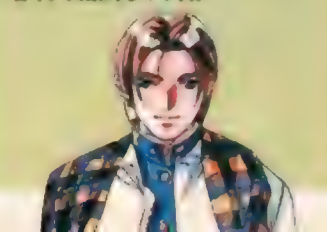
川尻あきら

竜之介の親友。柔道部を部長職にしているほど柔道を愛する偉丈夫。おまけに柔道部の主将



西御寺有友

西御寺財閥の御曹子。唯に気があるらしく、竜之介とはことあるごとに張り合う。典型的なキザ男



長岡芳樹

芸術と称してパンチラ写真の盗み撮りばかりしている。部員が1人もいない写真部の部長



天道新幹線

八十八学園の体育教師。生活指導も兼ねており、何かと問題を起こす竜之介にはやたらと厳しい



幻の卒業生 をも収録! これぞ

お待ちせ! これがサターン版「同級生2」最大のオリジナル要素。なんと、本編とは別のストーリーを描いた「卒業生」が収録されることになった。とは言っても、パソコン版からの筋金入りのマニア以外はこの作品を知らないと思うので、まずはその概要を簡単に説明しておこう。

「卒業生」とは、「同級生2」と同じ八十八町や如月町を舞台としたアドベンチャー作品だ。主人公は、八十八学園を去年卒業したばかり

の三四郎というOB(在学当時は学園一の秀才だったとか)。そしてシナリオは、その三四郎が竜之介らと同じ時(冬休みの2週間)を過ごすという、いわばもう1つの「同級生2」なのである。「卒業生」は、もともとパソコンで発表されていたものだが、通信販売による限定版だったため、マニアの間では幻の作品として語られていた(詳細は次頁参照)。それが、今回さらなるリメイクをかけたうえで、サターン版のおまけとして収録されることになったわけだ。もともと普通のソフト並みのボリュームがあった作品を、あえて別売りせずにおまけ(というには豪華だけどね)につけてくれるNECインターチャ

「同級生2」と同じ場所で、
同じ時を、新たな主人公で体験!
もう1つの「同級生2」が
ここにある



NECインターチャネルのグラフィックが優れる理由 開発チームディレクター 大沼明夫氏に聞く



編集部 まず、大沼さんは、どのようなお仕事をされているのか教えてください。

大沼 現場での制作全般の管理ですね。グラフィック担当者が5人いるんですけど、作業が一段落することにそれをチェックして、「ここを修正してください」とか「これはOK」といった指示を出します。あと、プログラム上の処理の打合せとか、全体的な方向づけに関して現場で下していくのです。

編集部 作業的には、どのようなことから?

大沼 まず色調整用に原画を撮り込んで、原画集やパソコン版を見ながら色のデータを作り。それを多田田プロデューサーが、実際にサターンを通して出した画面を見ながら、ベストの設定を用意します。

編集部 どの点を特に注意されていますか?

大沼 「同級生if」の時もそうだったんですけど、私達はパソコン版よりも、竹井さんが描かれた原画のほうを重視しています。サターン版のグラフィック制作の際、原画の持ち味とパソコン版の雰囲気はどう折衝するか、一番気を使います。

編集部 パソコン版より色数も増えていますが、そ

れによる難しさとか、逆に楽になった部分は?

大沼 色数はもちろん、横方向の解像度もパソコン版より上がっているんで、条件の制約を受けることなく綺麗に描くことはできます。そういう部分では「楽」になりましたが、表現力が高くなった分、中途半端な妥協はできなくなりましたね。

編集部 ハードの表現力をフルに引き出そうとすると、それなりに苦労が伴うということですね。

大沼 グラフィックの枚数が数十枚程度なら、優秀なグラフィックデザイナーが1人いれば済むのですが、「同級生」のように数百枚もあるグラフィックすべての質を高い水準で保とうとすると、品質管理のためのテクニックが必要になります。それから、他にも「マックの1,670万色画像をいかにしてサターンの32,000色に綺麗にままとコンバートするか」といったようなノウハウが必要です。

編集部 前作から「高解像度」を使っていますけど、これを採用することになったいきさつは?

大沼 これは、立ち上げの時期にもいろいろあったんですよ。やっぱりローレソ(通常の解像度)でいった方が作業的にも楽になりますし。でもローレソだと、どう工夫してもソフトフォーカスがかかったようなビジュアルまでが限界だと思うんです。グラフィックの枚数が少なければそういう芸術的な表現でもいいんですけど、「同級生」の枚数だとさばききれないん

「おまけ」の域を超えたサービスだ!



榊原みゆきによせる
淡い恋心それは三四郎が
初めて抱いた
せつない感情だった……

ネルの大胆な決断には感謝したいところ (パチパチ)。

さて、気になる「卒業生」のシナリオの大筋は以下のとおりだ。

——現在、帝大に通うかたわらで三四郎は、八十八学園時代からの優秀な成績を買われ、西御寺有友の家庭教師をしていた。そしてある日のこと、同じく家庭教師として西御寺有友にピアノを教えている「榊原みゆき」という女性に出会う。音学院2年生の彼女とは、顔を会わせた時に挨拶をかわすていどの関係でしかなかったが、いつしか三四郎は胸中にせつない想いが生じているのに気づく。それは恋慕の情だった……。さて、その先は……本編よりも気になる?

で。画面ができるまでは不安でしたが、実際に画面が出てからはもう、これがやっぱり良かったという感じで(笑)。ただ、このクオリティアップも、あの読み込み速度が実現できなければ、ちょっとやれなかったかもしれませんね。

編集部 その他に、現場の方で工夫した部分とか、「ここをこうやりなさい」みたいにプロデューサーから指示されることはあるのですか?

大沼 まず、パソコン版「同級生」には、シナリオとビジュアルの矛盾っていうのが何点もあったんです。例えば特定のシーンで、いつ行っても夕日になっているとか。そういうところをまず解消することから始めたんです。例えば、「同級生2」だと桜子というキャラクターも出会いのシーンは、ほんのわずかしき方々にさしかかることはないんですけど、夕方のシーンも用意しました。

編集部 どんな手法を使うのですか?

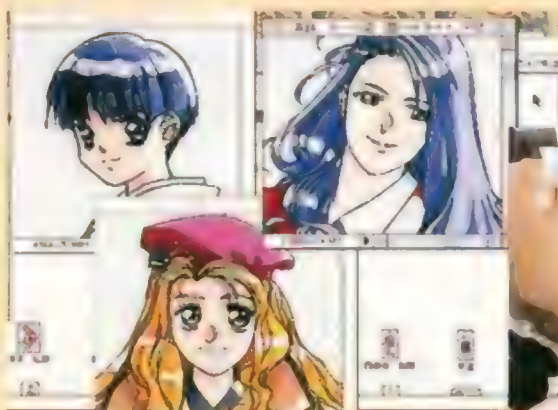
大沼 基本的には、いろんな合成方法を試しながら上にフィルターを1枚かぶせるっていうのが主になるんですけども、その場合もグラフィック全体にかぶせるのではなくて、キャラはこのくらいとか、背景はこんなグラデーションとか、光源を考えたり、キャラはなるべく元の色を残すとか、シーンに応じてこだわっている部分って結構あるんですよ。

編集部 「同級生2」では、グラフィック総数は何

枚ぐらいなっているんですか?

大沼 追加も含めて約400枚。前作の約2倍ですね。編集部 発売時にここを見てほしいというところがあればお話しください。

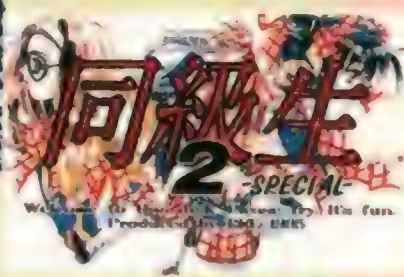
大沼 そうですね。音声はまだ収録していないので別として。まず、読み込みがさらに速くなっていることですね。あとは、グラフィックも「同級生1」以上のクオリティのグラフィックを見てください。それから、エルフさんのご意向がかなり入ってますので、よりオリジナルに近いイメージになっています。前作以上に「同級生」らしい「同級生」になっているんじゃないかなと思います。



「卒業生」の原典はここにあり

幻の名作との誉れ高い「卒業生」は、パソコン版「同級生2」が発表された当時、通信販売のみで入手可能だった「スペシャルディスク」に収録されていた作品だ。

ちなみにこの「スペシャルディスク」には、他にも「同級生2」のヒント集などの企画ものがいくつか収められていた(写真はそのタイトル画面)。「同級生2」本編に匹敵するディスク枚数を見るにつけ、「卒業生」のボリュームが半端でないことが窺える。



「同級生2」のグラフィックは、前作よりもさらにアップグレードされている。特に、キャラクターの表情や背景のグラデーションが、前作よりも大幅に向上している。これは、開発チームが、よりリアルな表現を目指して、様々な手法を試み、最終的にこのクオリティに達した結果だ。





優駿
クラシックロード (仮)

●ピクチャーインタラクティブソフトウェア●競馬シミュレーション●'97年2月28日発売●¥5,800●全年齢推奨

パソコンやPSなど、多くのハードで人気を博してきた名作競馬シミュレーションがついにサターンに登場！ サターン版はこれまでの「クラシックロード」とは一味違う、斬新なゲームシステムが採用され、オリジナル色の強い作品となりそう。そんな最新作の見どころ、遊びどころを、開発の方の声をまじえながら紹介するぞ。

本格派競馬シミュレーション
サターンに参戦決定!

サターンに初登場の「クラシックロード」(以下CR)。競馬SLGの定番としてファンから支持されてきたゲーム界のサラブレッドが、今回は新システムとともにリニューアル。今までの「CR」では、現在の血統データを基に未来の50年間をシミュレートし、自分の育てた馬を戦わせてきたが、今回は過去10年から1年を選び、その年にさかのぼって戦うこととなる。つまり、過去の名馬(例えばオグリキャップなど)と自分の馬が競いあうのだ。



国産が超音速で
駆け抜ける!!

[illegible][illegible]

さらに進化したグラフィック
サラブレッドの躍動感を再現!!



デモ画面ではない、この馬がレースで走るのだ。驚き

BLOOD

3大始祖まで遡る血統

「クラシックロード」と言えば、まず思い浮かぶのが精密な血統データだ。サラブレッドの3大始祖まで遡ることができる豊富なデータが、奥の深いゲームにするとともに、ある種コアなファンを引き付ける要素にもなっていた。もちろん今回もそんな「CR」の魅力は健在だ。特に、本作では過去10年間の戦いということで、「もし、この年にこの血統の馬がいたら……」というような「もしも」の世界を体験できるように、年度ごとに異なる種牡馬・繁殖牝馬を収録（すべて実在の馬）。マニアさんは必見／

オム	Roll to Haste	Caravan	Royal Charger
カニ	Canal	Countenance	Blue Swords
ワンデー・ライレンス	Canal	Countess Barb	Plumed
	Understanding	Almsman	Whisper
		Prinkled Land	Palatinate
		Pratt's Hops	Slain
Whisking Ball	Mountain Flower	Embarassment	Salt Stream
		Edgewood	Allyson
シム・パー・ジャーク	Quinson Ardent	Balls	The Baller
		Race V'Lynn	Pharaohah
		Peulston	Four Detail
シール・スル・カ	Palapa	Melanch	Assess
		Fun David	Hydro Dancer
	Sea Bird	Slumbers	Slumbers
バークテナ	Wary Gostrom	Worthborough	Assess
		Ways	Absent

詳細でいて見やすいデータ。血統
野郎はこの表に属する……

約600頭のライバルたちと戦う 1年間のクラシック戦線

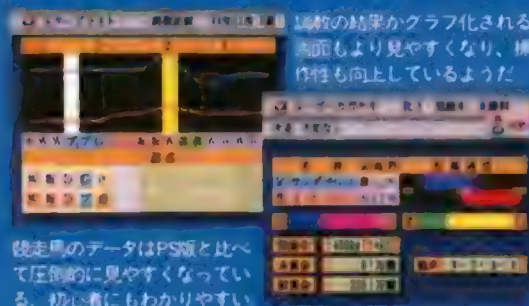
オグリからコンコルドまで

ダービー馬	オークス馬	牝馬馬
81 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
82 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
83 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
84 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
85 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
86 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
87 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
88 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
89 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
90 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
91 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
92 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
93 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
94 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
95 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ
96 ヴァンパイア	コスモス	ミドリキ

戦いの場は87年度から現在までの10年間、オグリキャップの中央デビューの年から始まるのだ



4人のプレイヤーが1年ごとに持ち回りの成績を競う(3人以下でプレイする場合はNPCが参加)より強い馬を育て、重宝を稼ぐことが目的だ。1年間の平均プレイ時間は約2時間くらい



競走馬のデータはPS版と比べて圧倒的に見やすくなっている。初心者にもわかりやすい

さて、このゲームのタイトル「優駿クラシックロード(仮)」からもわかるように、SS版はPS版にあった「優駿モード」を発展させたゲームなのだ。このモードは4人のプレイヤー(人でもCOMでも可)が、自分の馬を3歳の夏から4歳春まで育てて、それぞれの成績を競うというもの。SS版ではこのモードのシステムを採用しつつ、87年度から現在までの過去10年間で年度ごとに競うようにした。つまり「優駿モード」を10回楽しむことができ、しかも過去の競馬の追体験ができるようになっているのだ。もちろん、10年通してのプレイも可能だぞ。

JOCKEY

過去10年間のデータを分析

“本格派”を自認する「クラシックロード」は、当然騎手のデータにもこだわりまくっている。過去10年分のデータを分析し、年度ごとに騎手のパラメータに変化を加えてあるのだ。当然、登場する騎手も年度によって違っている。

騎手の選民 1/2 (東京: 全竹園賞 馬場)									
騎手名	勝数	立	逃	失	勝数	立	逃	失	勝数
栗山勝	10	10	10	10	10	10	10	10	10
的馬	10	10	10	10	10	10	10	10	10
佐田	10	10	10	10	10	10	10	10	10
朝名正	10	10	10	10	10	10	10	10	10
田中良	10	10	10	10	10	10	10	10	10
仲道	10	10	10	10	10	10	10	10	10
鈴木	10	10	10	10	10	10	10	10	10
橋本安	10	10	10	10	10	10	10	10	10
小生	10	10	10	10	10	10	10	10	10



特報!!

SPECIAL REPORT

じつきょう

実況

おしゃべり

パロディウス

TM

forever with me

フォーエバー・ウィズ・ミー

**人はまた同じ
過ちを繰り返そうとして
いるのか……**



全国の女子高生の皆さん
お待たせしました!

コナミ シューティング

●12月13日発売●4,800円

●2人同時プレイあり●全年齢推奨

超大物声優

八奈見乗児&小原乃梨子の
実況つきで楽しめる
ぜーたくな「パロディウス」

ゲーム展開を音声で逐一実況してくれる「実況おしゃべりパロディウス」が、装いも新たにサターン用ソフトとして登場する。オリジナルがスーパーファミコン用ソフトなだけに、ゲームデザインがコンシューマ・ライクにアレンジされている点が従来のシリーズとの大きな違い。シューティングでありながら長期的な継続プレイを想定したフィーチャーが多数盛り込まれ、「業務用完全移植モノ」とはまったく異なる魅力を備えているのだ。そういった向きを「軟弱」と捉えるかどうかは人それぞれだが、ゲーム自体の評価は、タイムボカンシリーズの悪役トリオ調のお喋りや実験性の高いグラフィックがカモシダす独特の雰囲気存分に体験してからでも遅くない!



もたう!!

**パロディ要素は
MORE DEEPI!**



このデ
バリも
健在!



気色
ワル
ワル

プレイヤーは 驚愕の 16タイプ



プレイヤーキャラ選択画面を見ると、グラフィック的に大別して、8タイプのものが2体ずついることに気づく。それぞれのペアの/パワーアップゲージの内容・配置は決して同じではなく、微妙に、あるいは極端に異なる。おまけに、各プレイヤーはすべてのキャラを選択できる。これは何を意味するのか? 「自機タイプは水増し、掛け値なしの16タイプ」ということである!



一見似たようなものも……

ラン

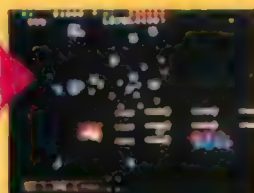
ミケ



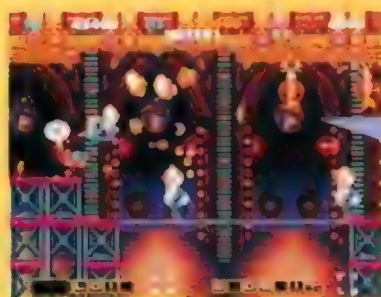
POWERUP!



POWERUP!



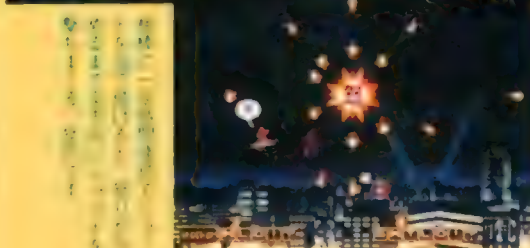
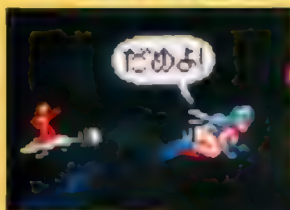
ますます熱い
2人同時プレイ



助け合い、干渉しあいが愉快な2人同時プレイ。「実況おしゃべりパロディウス」では、過去のシリーズ作にも増してその魅力が存分に引き出されている。特に、ビギナーが積極的にゲーム参加できるよう調整されている点は、見事という他ない。



2人同時プレイだけ使用できる特殊攻撃



本編もいいけど オマケモードもね



コンシューマゲームならではのモードがこれ。いずれも短期決戦型で、向上心、競争欲を刺激しまくる内容なので、ライバルにさえ恵まれれば本編以上にハマれるだろう。

特設ステージ1面をプレイして、どれだけスコアを伸ばせるかを競い合うモード。決してのんびりじっくり挑戦できるものではなく、攻撃や避けも真剣にやらなければならないのがミソだ。スコアを稼ぐ方法はいろいろあるけど、キミならどんな作戦を立てる?

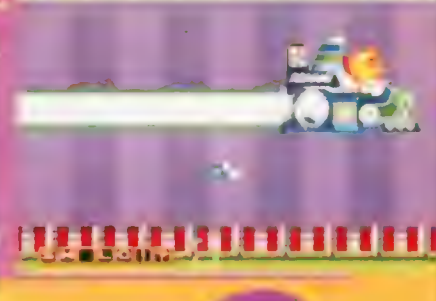


ASTORACE

P-1
GRANDPRIN
IN
BELKA

F1を意識したクリアタイム命のモード。スピードアップ優先のパワーアップ、コーナーのライン取り、強力な攻撃を仕掛けるドライバー(?)の速攻バターン……など、従来のシステムを土台にしつつ、新たなゲーム性が盛り込まれている点に注目。

ATTACK



フェアリーのみ

謎

実況でも話題に出る「妖精さん」は、ステージ内のどこかに隠れている。手に入れた妖精の数はデータに保存されるんだけど(一度取った場所の妖精は、以降のプレイで取っても数には加算されない)、これがゲームに何の関係もないはずがない。すべての妖精を見つけだしたあかつきには……!?



特報!!
SPECIAL REPORT

オベリスク

～プロジェクト・オスカーを遂行せよ!～

HATNET/BMGビクター
セクシーモデルアドベンチャー
●3月7日発売予定●6,800円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

エジプトの謎めいた雰囲気の中で数多くの美女に導かれながら現在、過去、未来と時空を越えて旅をするという、摩訶不思議な疑似体験をさせてくれるのが、この「オベリスク」だ。199X年に発生した古代遺跡大量紛失事件を調査するうちに第18王朝時代のアビュドスへタイムスリップしてしまったプレイヤー。そこでタイムスリップに使うゲートシステムを破壊しないと歴史は消滅するという事実を知る……。

ゲームシステムはアイテムや会話をヒントにさまざまな謎を解いていくオーソドックスなタイプだが、ストーリー、CG、そして美人の女優陣がオトナも満足させてくれるはず。

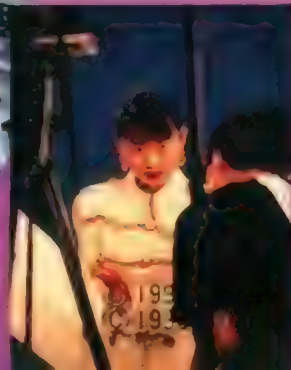
古代遺跡大量消失事件発生
それがすべての始まりだった!!



オスカープロモーションが

ゲーム中に登場するという13人の女性。その中の10人は、モデル事務所のオスカープロモーションから選出された美人女優とモデルなのだ。もともと、このソフトのオリジナルは海外で開発されたため、登場人物も外人だったのだが、日本版を制作するにあたり単なる日本語化だけではなく、登場人物も親しみやすい日本人に変更しようと決定。そして、古代遺跡にぴったりの神秘性を秘めた女性を、ということで彼女達が起

メイキングシーンをちょっ



199
© 199
Jones Multimedia, L.L.C. All rights reserved.
Sound and Vision. All rights reserved.

現在・過去・未来 時空を 超えた壮大なアドベンチャー

CHECK 1 古代エジプトの謎めいた遺跡が舞台

このゲームはエジプトのアビュドスという遺跡が舞台。プレイヤーはこの遺跡の中を探索していくことになるのだが、その内部は見事なCGで描かれており、プレイ中は実際に探索しているかのような錯覚を覚えるという。ちなみに、タイトルの「オベリスク」は太陽神の象徴で、ピラミッド型の先端を持つ角柱のことを意味する。



CHECK 3 プレイヤーを待ち受けるさまざまな謎と仕掛け

古代エジプトの遺跡と言えば、その不思議な壁画や構造で知られている。現在でもまだ未解析な部分がある程奥の深いものなのだが、この「オベリスク」でも遺跡の何れ所かにさまざまな仕掛けや暗号が表示されている。この仕掛けや暗号はゲームを進めていくうえで重要なポイントになる。



また、中にはゲームとは無関係な暗号もある。実はこの暗号をサタンのインターネット機能を活用して、オスカープロモーションのホームページ内で入力すると、ゲームに出演しているタレントの極秘プロフィールを見られるという、楽しみ方も入る予定だ。



CHECK 2 エジプトのCGと映像とを自然に融合

古代エジプト遺跡のCGが神秘的で綺麗なのは写真を見てもらえばわかると思うが、登場する人物達は実写映像を使っている。これまでもCGと実写の融合という手法は使われてきているが、スタジオでの撮影から編集にいたる部分でさまざまなノウハウが活用され、滑らかな融合を実現した。また、ぎこちなくて不自然になりがちな合成シーンの演技も、プロの女優&モデル達が見事にこなし、神秘的なシーンを作り出している。その微笑みは、プレイヤーを古代の世界に引き込む!?



暗号を解読する
ヒイイことが……!?

誇る10人の女性タレントを起用!

用されることになったようだ。中でも特に注目したいのが女神官支部長を演じる藤谷美紀と小野みゆき。彼女達は演劇やドラマ出演とあらゆるジャンルで活動中なので知っている人も多いだろう。

今回は特別にメイキングシーンも公開するので、普段の映画やドラマでは見られない彼女達の表情に注目してほしい。この真剣な表情にプロの意気込みが感じられるよね。

とだけ見せちゃう



藤谷美紀

ゲーム中、2役を演じる彼女は、'88年日本映画学院賞新人グランプリ、第26回ゴールデンアロー賞などを受賞した実力派。東映「ストーリーファイター」、TBS新感覚ドラマ「何き通りの人々」など出演多数。

特報!!
SPECIAL REPORT

Fire Pro Wrestling

6MEN SCRAMBLE

ファイヤープロレスリング S 6MEN SCRAMBLE

リアルな闘いをユーザーに提供する「ファイヤープロレスリングS」サターン版でも基本的なシステムはいままでのシリーズと同じ。ファンならずく楽しめるようになっているぞ。また、右ページで紹介している他にも、連続で攻撃するとレスラーの息があがってしまう「呼吸システム」や、登録レスラーや団体の名前を付け替えられる「リネームモード」など新しい要素を満載。まさに、ファン待望の究極のプロレスゲームだ。今年の冬は熱く燃えろ〜!!



サターン版と比べて、よりリアルな闘いを演出するために、呼吸システムやリネームモードなど、新しい要素が追加されている。



●ヒューマン●スポーツ●12月発売予定●価格未定
●マルチターミナル対応●全年齢対象

プロレスファン待望のファイプロが、ついにサターンにも登場するぞ。次世代機で生まれ変わったシリーズ最高の完成度を、まずは見てくれ!!

基本システム解説!

〜ファイプロを知らない人へ〜

ファイプロのシステムを一言で解説すると「タイミング命」となる。打撃以外の技を掛けるためには、とにかくタイミングを身体で覚えるこ

とが必要だ。また、実際のプロレス同様、いきなり威力の高い技を仕掛けると、思わぬ返し技を食らってしまうことも覚えておこう。



130名以上のレスラーが登場!

主役であるレスラーは、シリーズ最大規模の130名以上が登場し、一人につき10以上の技が登録されている。10以上の技に分けられたレスラーは、個性豊かな名前や、お約束の必殺技も、一

●VIEW JAPAN
クラッシャー旗本



●OLIEVE JAPAN
氷川 光秀



●新生IW
ランマル



●R・Y・U
サンダー龍



●ゆきぐにプロレス
ブレード・ハヤテ



ファイプロの魂がここに集結!!

サターン版でのパワーアップ箇所をチェック!!

今回のサターン版ファイプロでは、ファンなら1度は考える「あんなことができればなあ」ということが、ほぼ実現されている。つまり、実際のプロレスの試合で見られるアクションや演出のほとんどすべてが再現されているのだ。リアルで充実度の高い闘いが楽しめるぞ。

●CHECK●6人タッグが可能!



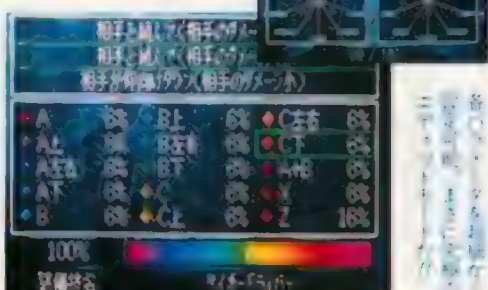
●CHECK●多彩なリングを用意

戦いの舞台となる試合会場も、通常モードでは4種類が用意されている。どれも有名な会場を連想させる雰囲気、ファンなら思わずニヤ

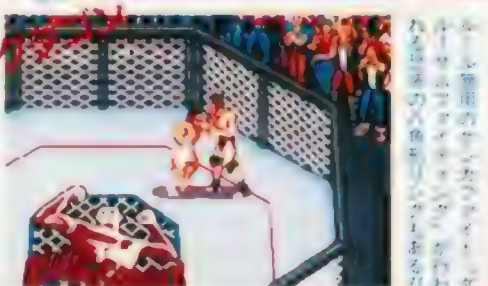
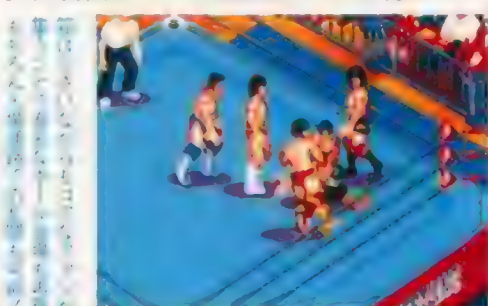


●CHECK●さらに充実のエディット

オリジナルレスラーが作れるエディットモードもパワーアップ。顔パーツだけでも200種類を越えている。もちろん技やロジックなどを自由に設定できるうえ、パワーメーターにセーブすることもできるぞ。



りとさせられるだろう。また、「デスマッチ」や「グルーサムファイティング」モードでだけ登場する特別なリングも用意されているぞ。



●CHECK●こんなアクションもできる

サターン版では、いままでのシリーズでのアクション（雪崩攻撃や場外への飛び技）に加えて、よりプロレスらしいアクションができるようになったぞ。こいつあ燃えるぜ!



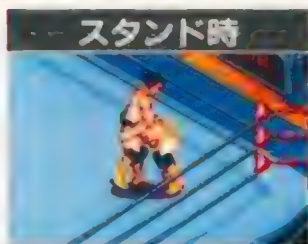
エプロンサイドからの攻撃

リング内からエプロンサイドへ立つことができるように。そこからスワンダイブ式の攻撃もできる!



相手レスラーを引き寄せる

技を掛けるタイミングや、相手のダウン時にZボタンを押すことで、相手をつかんで自由に動かすことができるようになった。相手のポジションを動かすことで、自分に有利な試合運びができるぞ。



フロントヘッドロックを掛けて相手を動かす。この状態からエプロン側への攻撃を加えることも可能だ。



相手の足や手を引いて引き寄せる。ロープから離れたところで30秒間技を仕掛けるなんてこともできるぞ。

●WWCプロレス ザ・スパイク 	●UWHインテル 安藤 障二 	●ゴングス 冴刃 明 	●梶原組 梶原 丈 	●ハイクラス 檜垣 誠 	●THREE-A レイ・ミステアス Jr. 	●格闘家 ダン・ダダーン
--------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------	----------------------------------	--	-----------------------------------



発売日間近
「こたつでバトル」も
秒読み開始!!

パズルファイターII

スーパーパズルファイターII X

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—80%

●カプコン●12月6日発売予定●5,800円
●パズル●2P対戦プレイ

発売日が迫り、こたつに入りながら家族でバトルの日も近づいてきたスーパーパズルファイターII X。家でバトルするの様々なモードを、君も発売前にちょっと覗いてみないかい?

アーケードモード



3ステージのみのEASY、全8?ステージのNORMALとHARDの計3つからレベルを選んでコンピューターと戦うモード。クリアすればEDが見れる。

VSモード



ストIIなどでもあった、対人対戦専用モード。キャラを選ぶ際にハンディキャップを設定できるから、初心者だって上級者と互角に戦えちゃうのだ。1Pと2Pの成績はRESULT画面で確認できるぞ。

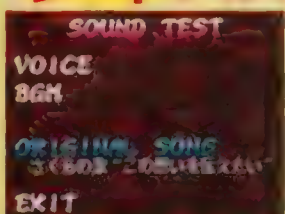


1Pと2Pが選んだ難易度の差で、送り込めるカウンタージェムの数が変化する。

家庭版では、アーケードでお馴染みのCPUと対戦するモードや対人対戦専用モードの他、楽しいアイテムを手にするのできる「ストリートパズルモード」が追加されている。難易度、バトルラウンド数といった各種要素も、もちろんオプションで変更が可能だ。

ストリートパズルモード

ストリートパズルで手に入るアイテムの数々をご紹介します!



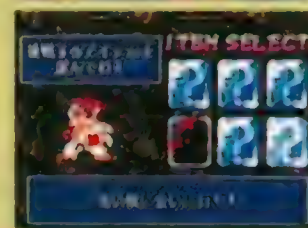
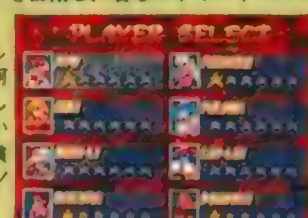
さくら自身が自分のテーマ曲にあわせて歌う、オリジナルソング。聴きたいなら、ストリートパズルに勝ってアイテムを手に入れよう!

HARDよりさらに難しい、EXPERT MODEでの闘いが可能になるアイテム。その厳しい闘いを、君は勝ち抜けるか?



CPUと対戦してお楽しみアイテムを獲得していく家庭版オリジナルモードだ。メインメニューでコレクションの項を開けばいつでも楽しめるものからゲーム内で実際に使用できるものまで、様々に用意されたアイテムを目指し、君もストリートパズルに挑め!

黄色い星は獲得したアイテムの数。何度挑戦してもいいし難易度も変わらないから、全部の星を黄色にするまで頑張れ!



キャラクターを選んでアイテムを決めて

さくらのテーマ曲
EXPERTモード
隠しキャラクター



ゴウキ



バトルに勝て!!

隠しキャラはやはりいた! 1人ずつ別々のアイテムに隠されている出現コマンドを入力すれば、アーケード・VS・EXPERTの各モードで彼らを使えるぞ。



～テラファンタスティカの歩き方～

ゲームの流れや新システムもわかったし、早くサターンを起動して旅立ちたい！ そんな旅行者のために、この世界をもう少し詳しく案内しよう。これで君もテラ ファンタスティカ通だ！

国務会議

初めておきたり人懐っこい～

初めに政治形態のご紹介だ。ご存じのとおり、主人公のいる国マイスでは国務会議にて国政を決定する。会議から全てが流れ始めるのだ。

議会招集

人間観察が会議を有利に導く第一歩。どの言葉も聞き漏らすな！

会議は、出兵計画や国政について参加者が何か提案すると、方針を定めるために多数決を取ることがある。その際、主人公は会議メンバーに意見を求めるが、全員から答えが聞けるとは限らない。マイス国務会議には、踊る時間などないのだ。



情勢・勅令

セレシオン帝国の皇帝がマイスに下した勅令や、現在の帝国の戦況も会議で報告される。敵国ポーフォンの動きは如何に？



会議メンバー

マイス大公国の国務会議は、君主であるアレクシスⅡ世、元帥兼侍従武官長の主人公、そして、それぞれ異なった階級・異なった役職を代表する、以下のメンバーで構成されている。

公爵で、会議の議長を務めております。宰相としてマイスと殿下のためにもっとも良いと信じることを主張いたします。



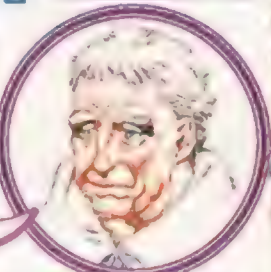
ダマ公爵

私は伯爵で土地貴族身分代表ですわ。議題はマイスの法に照らして判断したいと思っています。神経質？いえ、そんな……



ヴィルジニー大法官

大神殿の聖職者代表にございます。神意にかなう発言をするよう心がけております。古き時の栄光を、再びマイスに……！



ロシユ神官長

決議

独自の考えを持つ会議参加者達は、自説に反した意見など述べないし、不機嫌な時は提案に反論したりもする。それまでの経緯や会話から参加者の心理を推察し、味方を見極めることが大切だ。



可決 否決

議決次第で以降の展開に影響が！！



自分の意見が通らなかった人々は不機嫌になる。次の提案には必ず反論してくるだろう

出陣が可決されれば、大公も戦野マップ画面で活躍できるのだ！

ダマ公爵

商人貴族の代表で伯爵だ。金銭面での発言が多くなるが、それが役目なんですね。国の財政は窮乏なんだ。ああ、それにしても海が恋しいぜ！

大公の叔父じゃ。わしは言いたいことは好き放題言うぞ。我慢は体に悪いからのお。大公の座も諦めてはもらんからな。



オリヴィエ提督



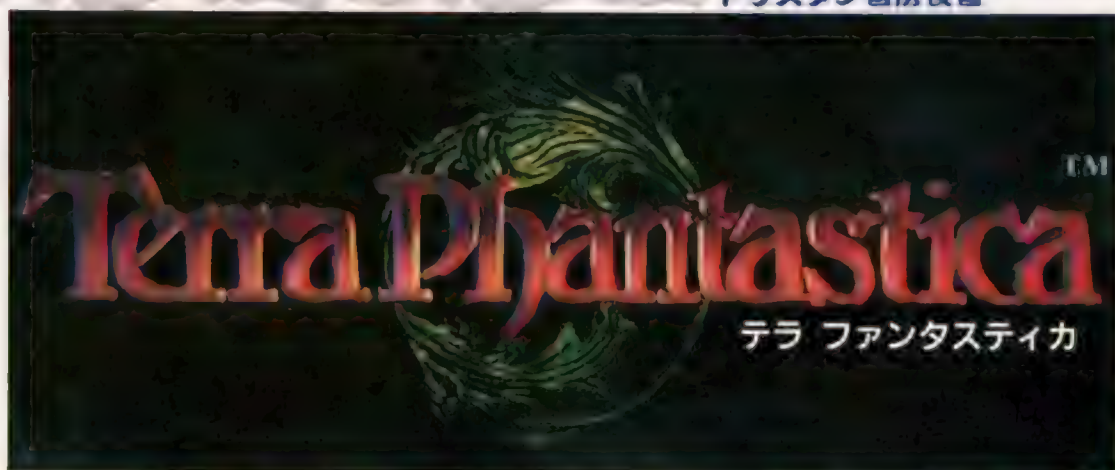
トリスタン官房長官

私は男爵で、また、外交や行政の実務を担当する官僚の首席でもあります。外交的な見地からの発言が役目と心得ています。

完成度？%

特報!!
SPECIAL REPORT

- セガ
- 12月発売予定
- タクティカルRPG
- 5,800円



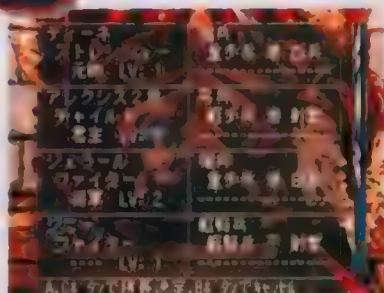
部隊編成

～読みと計算の数学～

1

編成とは何か

編成とは指揮官に部隊をつけることだ。マイスでは執務室で元帥が行い、その際に以下の部隊能力を確認できる。現在の兵種・兵種と指揮官の相性・将軍以上の階級が持つ指揮範囲・戦場での視界範囲・移動力(MV)・行動ポイント(AP)・士気・ソルジャーポイント(SP)・白兵と射撃の各攻防能力および射程・魔法防御力。



編成の基本画面。部隊能力は編成であれば表示される。さあ、編成する指揮官を迷まう！

忙しい元帥の友、「委任」。部隊編成の方針さえ伝えれば、あとはクロード副官が編成を執り行ってくれる便利なコマンドだ。どんな編成になったかは「情報」で確認しておこう。

忙しい時のクロード頼み



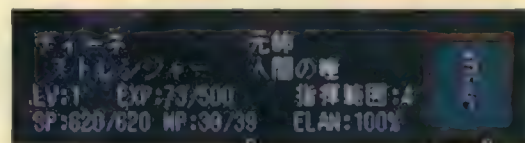
2

編成の基本公式

$$\text{指揮官の能力値} + \text{各兵種別能力値} - \text{指揮官と兵種の相性による修正} + \text{装備アイテムの効果} + \left(\text{戦場での要素} \right) = \text{部隊の総合能力値}$$

部隊の総合能力はこの要領で計算できる。だが、項目の1つ「指揮官と兵種の相性」とは何だろう？ 実は、指揮官の各能力は相性の良い部隊でなら十分発揮できるが、悪い部隊だと生

かしきれないのだ。また、部隊の能力は戦場での各隊の戦法やElan(コンディション)によっても変化する。以上を踏まえて検討し、斥候・前衛など目的に合った部隊を編成しよう！



3

各部隊の特性および戦術例

兵種

特性・攻撃範囲

戦術例

敵

味方

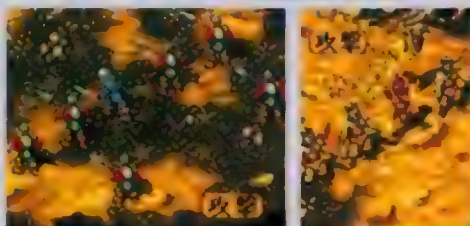
攻撃方向
移動方向



銃兵は基本的な部隊で、戦場では互いに接近して並び、陣地の戦列を支える。遠距離攻撃はできぬものの、すべての防御力に優れる白兵戦の専門家で、「突撃」の威力も侮れん。だが、突撃はElanを多量に消費し陣形も変える。注意せよ！



遠距離戦は不利だが魔物に正面切って挑むも命知らず。射撃部隊を守る前衛とするか、敵を前後から挟んで交互に攻撃し、必ず背後を取れるようにするとよい。
突撃で敵を蹴散らせ!!
部隊の前衛



投げ槍を持つ軽装備の騎兵さ。移動力があつてAPも高いから、偵察・奇襲はお手のもの。正面切って戦うのは辛いけど一応突撃もできるし、遠距離攻撃も勿論OK。でもね、攻撃力や防御力が大したことないんだ。あ、ここだけの話だよ。



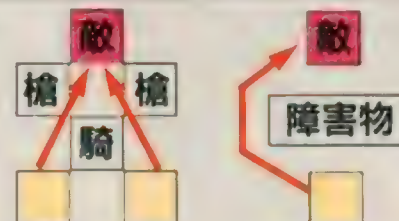
Hit&Run
APと移動を駆使せよ!



攻撃は射撃中心。遠くの敵は得意の行動力で攻めようぜ。さっさと行って、攻撃や偵察をしたらすぐ退散。あと、將軍の言った挟み撃ちはどの部隊でも有効だよ。頑張れ！



弓兵は軽装備ですから移動力が高く、斜面が進軍の妨げになることもありません。遠距離の攻防に秀でた部隊ですが、接近戦には大変脆く、また士気も低いのも問題ですね。少々攻撃されるとすぐに聖戦の大義を忘れるとは困ったものです。



接近戦に持ち込まれぬよう、他の部隊の後ろから攻撃しましょう。移動力の低い敵が近寄れぬよう障害物を挟むのも手ですね。

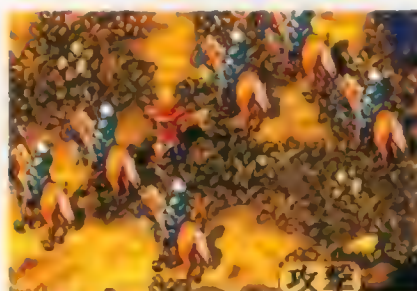


白兵戦は避ける。
リーチの長さで勝負!

育成

～養育者の責任とは～

マイスの君主アレクシスⅡ世。主人公は、まだ幼い彼が立派な君主になれるよう導かねばならない。なお、大公は執務室での主人公との会話から何かを吸収して成長する。つまり養育者の心構えが、そのまま少年の成長につながるのだ。



1. 児童心理の理解



君主とはいえ、大公は父母を失った幼い子供だ。執務室を訪れた時の様子に気をつけてあげよう。

また、大公は戦場に出ることで戦いの経験を積むこともできる。立派に育った大公の勇姿を、君は果たして見られるだろうか……。

2. 保育者の対応

大公とのやりとりの内に、主人公はどう対応するかを選択を迫られる。甘やかすか、厳しくするか。養育方針を決めて答えを出そう。



3. 成長



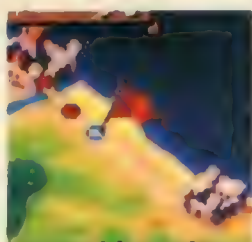
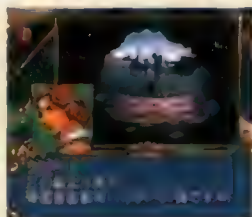
主人公の対応次第で、仁徳・武勇・知性といった大公の資質が変わってくる。それに応じて大公の性格も変わり、以後の会話内容も変化する。君主の養育者の責任は重大なのだ。

育成とは自身を映す鏡

作戦会議

～道を決めるのは自分自身～

作戦会議の流れ



現在地の確認

出兵が決まって軍の部隊編成が終了すると、マイス軍は進軍を開始する。そんな行軍の途中に設けられているのが作戦会議の場。ここでは現在地の確認ができ、偵察隊などからの戦況報告が入れば、今後の進軍ルートを検討することもできる。現在地にはマイスの赤い旗印が立てられており、進軍可能なルートは光る点線で表示。その他、地図には近隣の城塞や都市、中継地点も表示されている。

状況報告



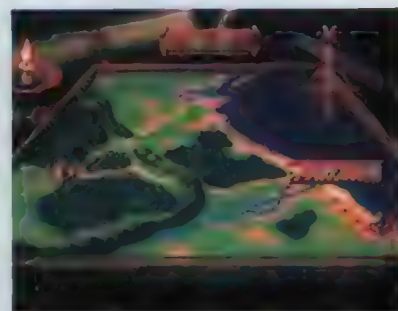
ルート決定



進軍!



普段は一本道だが、敵の背後をつくか味方と合流するかといった作戦次第では、進行ルートを選ばねばならない。ルートによって、以後の戦況は変わるぞ。



進行ルートの分岐と決定

クロード副官の覚え書き



本日、進軍可能ルートを偵察隊より聞いて閣下に報告。ルート選択は進軍先で遭遇する敵部隊数や味方の情勢に影響するので十分にご検討をお願いする。備考：指揮官からもアドバイスあり。

行軍中のその他イベント

進軍する道中には、それが旅である以上、様々な出会いと発見がある。同行した仲間達の、想いや性格がわかる会話を聞くこともあるだろうし、行商人や新たな人々との出会いもあるだろう。あのほこらも、ちょっと覗いてみようか？

世界はまだ広い。だが、そろそろ地図を眺めるだけでなく、物語に飛び込む時期がきたようだ。魔国ポーフォンがマイスを含むセレシオン帝国の西方に現れ、魔物の軍隊による侵攻を開始した、その時へ。

世界のシステムがわかったら、次は物語へ踏み出そう!

エアーズ

原価
 商品の値
 である)
 によります

Alice's Adventure

ついに壮大な物語の
全貌が見えてきた。

特報!!
SPECIAL REPORT

- ゲームスタジオ
- 12月20日発売予定
- ロマンティックRPG
- 全年齢推奨

しばらく情報をお伝えすることができなくてファンを心配させた「エアーズアドベンチャー」だが、発売を来月に控え開発もいよいよ大詰めといった感じだ。近いうちにまだ未公開の戦闘シーンの詳細にも触れることができそう。

前号では新着の画面写真を公開したが、今回は新たな画面写真に加え、なんと永野 護氏描き下ろしの設定原画を大公開！ 美しいフィールド画面と永野氏の設定原画を存分に堪能してほしい。

ゲーム中のイベントは4つに分類される

シーンイベント

主人公の今おかれている状況など、
世界観を表現するイベントだ。

シネスコイイベント

キャラクターが大きく描かれ、しぐさなどで感情を表現する。

イベント発生

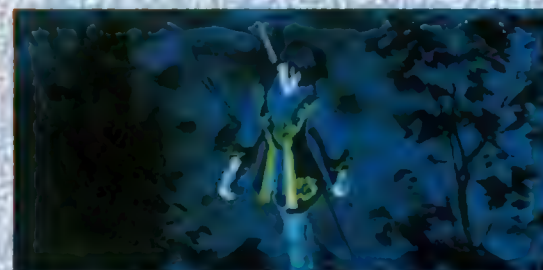
ゲーム中のイベントは、目的をはっきりさせるために状況に応じた4つのイベントに分かれる。

インドアムービー

キャラクターの決意や不安といった感情までムービーで表現する。

Figure 1

タウンモード時にメッセージとアクションで進むイベント。



ドベンチャー



ヘンリーがCG化されるまでの流れ

ここでは主人公ヘンリーの設定原画とCG化されたヘンリーを並べてみた。まだ色のついていない原画はラフスケッチという感じだが、色のついた原画では、細部まで色指定されているのがよくわかる

はず。CG化されたヘンリーは原画と比べると最初は違和感を感じるかもしれないが、よく見てみると原画の雰囲気うまく表現されているのがわかる。早く動くヘンリーが見てみたいよね。

細部まで描き込まれたフィールド

ヒストリカルワールド

アルハリ砂漠



フィールドの中東地方にある砂漠。17世紀ヨーロッパをモデルにした世界なので、フィールド上での砂漠もその世界に合わせたものになっている。

エスペラント



河や海はもちろん、徒歩での移動は無理。

王都周辺



王都周辺は、国勢や文化に異なれど、豊かさと秩序のある場所が特徴だ。

大聖堂



公会堂の首都である聖都。街サンジェルミの大聖堂。ヨーロッパ風の美しい石造りの建築があるのがわかる。

中東国



植民地国



大きな建物はヨーロッパ風だが、治安の悪い街もある。人々の生活もかなり主権と異なる文化が感じられる。

スカイハイワールド

スカイハイ



ヒストリカルワールドとは違い、幻想的な雰囲気。色遣いの違いにも注目。



主人公達がスカイハイで最初に訪れる街。この住人は木のうろや老木を組んで作った家に住んでいる。

ミュの村落



フンディーネ様は、ボウら妖精の女王様。

永野護氏による設定画

永野ファンの皆様、お待たせしました！ 永野氏のこだわりが細部にわたって感じられる

原画に忠実にレンダリングされたキャラ達

右にあるのは3人の妖精の原画だが、その右にあるCGが原画をもとにCG化されたものだ。その豊かな表情まで原画そのままの雰囲気がよく出てるよね。右頁で紹介している背景原画とCGも同じように見比べてみると、幻想的な世界観を壊すことなくそのまま表現されている。原画中の永野氏の細かい書き込みから、世界設定の深さが感じられるよね。



CHARACTERS & MONSTERS

これは登場人物とモンスターの設定画。モンスターはここに紹介した以外にも90種類あるとのこと。今までの殻を破ったデザインはもちろん、モーションまで

永野氏が手がけている。登場人物の設定も、市民の人々の服装などにも永野氏の細かいチェックが入っているところから、服装へのこだわりが感じられるね。



本舗初公開!!

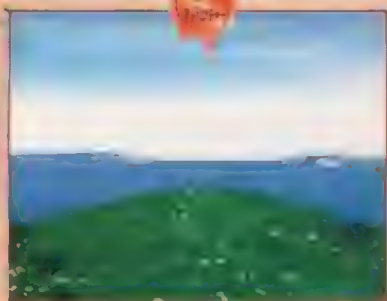
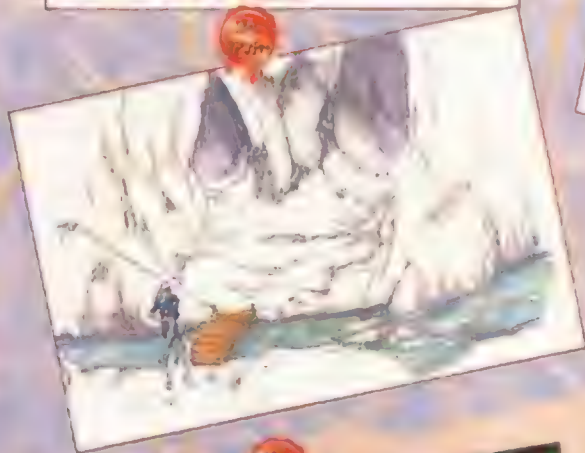
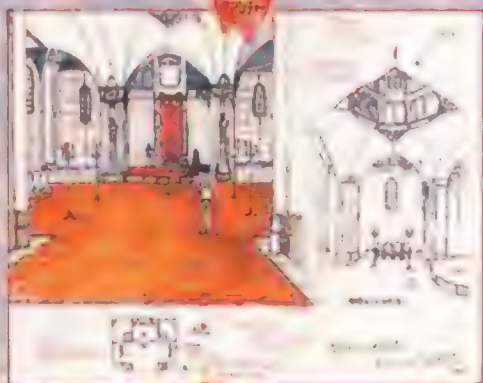
Alice Adventure

設定画をご紹介します。とくにご覧あれ!

この緻密なスケッチから美しい背景が作られる

設定資料

背景の設定もいたるところに細かく永野チェックが入っている。この1つ1つの細かい指定が背景のCG化にともなって生かされていくのだ

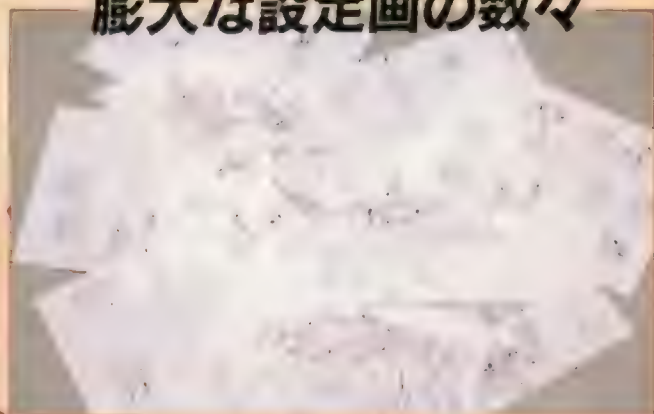


CG化された背景

原画と見比べてもなお奇麗と思うかもしれないが、原画の雰囲気はうまく表現されている。この背景がゲーム中でどこに使われるのか、今から気になるところだ。



膨大な設定画の数々



今回紹介できなかった設定画も実はまだまだある。この膨大な設定が世界観を作り上げていくわけだね



天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse II

特報!!
SPECIAL REPORT



●ハドソン●'87年1月14日発売
●6,800円●RPG●2枚組

本編に負けず劣らずプレイヤーを夢中にさせるサブゲームも、このゲームの魅力。今回は1つの街を作りあげてしまうアメリカンドリームシステムを紹介。

ゲームの中で、アメリカンドリームを実現できる!?

町場の中の小さな村に投資することで、一大歓楽街を作り上げることができるアメリカンドリームシステム。場所はラスベガス。ラスベガスといえば、そう、カジノだ。稼いできたお金で店などを建設し、後はPLGSシステムにまかせる。時間が経つにしたがって、街がどんどん成長していくぞ。

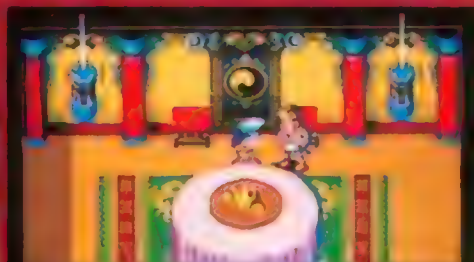


ラスベガスの町場。ここにはカジノやホテル、様々なお宝を投資して建てるぞ。

「これは町場だ。町場に会った。日中の町場。町場を建てるぞ。」



ハンターギルドだ。ここに建てる?



ようっし 気合い入れて 建てどくぜ! 建物が出るまで 少し時間かかるが まっ 大きな問題じゃねえからよ!

フルビジュアルで魅せる! 正義の保安官エース登場!!

あのカブキ団十郎の血を引いているのではないかと噂される「エース」の登場シーンだ。血のなせる技なのか、彼の登場もかなり

ハデハデ。かつてのヒーロー物に思わせる芝居がかった登場シーンを「第四の黙示録」お得意のフルビジュアルで見せてくれるのだ。



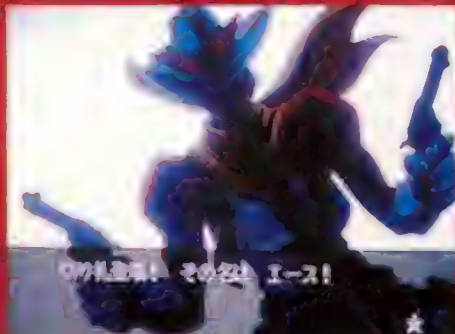
花を文かぬ荒野の戦にー



戦いで勝利の 金で買ー



目を覚ませ! 強さをくじく! アメリカの 男は男!



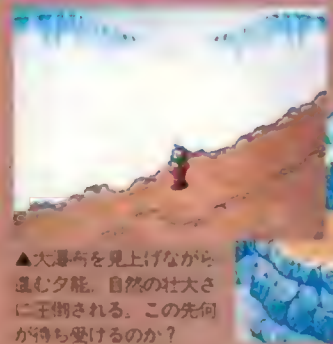
のり私を! その名! エース!

突然ですが……

天外魔境ツーリスト観光案内

ナイアガラ

突如始まった天外魔境ツーリストの観光案内。今回はあの有名なナイアガラの滝をご案内します。最大落差60メートル、エリー湖とオンタリオ湖を結ぶ一大スペクタクルをお楽しみください。ゲーム中では雷神の仲間、夕能にとって重要な場所になるらしい。



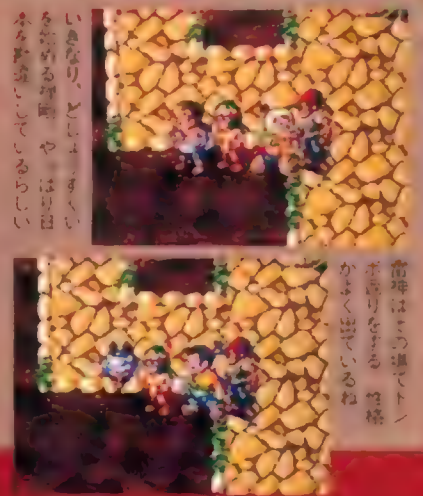
▼ゲームの中では、滝の裏を抜けることのできる。ここは夕能の修行場だ。

▲大瀑布を見上げながら進む夕能。自然の壮さに圧倒される。この先何かが待ち受けるのか?

ちょっと注目!

ノンキーアクション

アクションゲームなどではよく見かけるが、RPGでは珍しいお遊び「ノンキーアクション」。これは一定以上の時間内にキー入力がない場合、キャラクターがそれぞれその場で演技を始めるというものだ。キャラの性質や個性によって、様々な動きを見せてくれる。神隠しのどじょうずくいなんかりは、見ていてあきないぞ。



雷神はその場でトーンを流し始める。性格がよよく出ているね。

特報!!
SPECIAL REPORT

銀河お嬢様伝説 ユナ

Mika Akitaka Illust Works

●ハドソン●12月20日以降発送●4,220円●CD画集●通信販売のみ

ユナたちの思い出を覗いてみよう!

噂のユナの画集が、とうとう発売されるぞ。タイトルは「Mika Akitaka Illust Works」。セルイラストを中心に、これまで明貴美加先生が描きためてきた、ゲームの

中では決して見ることのできない、ユナたちの素顔がたくさん詰まっている。しかも今回限り、通販のみの超プレミアムものだ。注意事項をよく読んで今すぐ申し込もう。

・申し込み方法はこちら!

タイトル: 銀河お嬢様伝説ユナ
Mika Akitaka Illust Works

発売日: 12月20日以降到着予定
申し込み締め切り日: 11月18日
(郵便局の当日日付印まで有効)

価格: 4220円通販価格
(税込価格3800円+送料420円)

申し込み方法:

・郵便局備え付けの振替用紙、表面にお客様の住所、氏名、電話番号(市外局番含む)を必ずご記

入ください。

・振替用紙通欄に商品名を明記してください。

・手数料はお客様のご負担となります。

・振替口座番号 02760-0-14740

・振込先 株式会社ハドソン

・発注後の申し込み取り消し、不良品以外の交換は受け付けておりません。

※郵便振替でしかお申し込みできません。

※締切日を過ぎるとお申し込みできません。

(締切日を過ぎてのお申し込みは手数料を差し引いての返金となります)

※普通郵便での発送となります。

※海外への発送はできません。

※過剰入金には返金いたしませんので、お間違えのないよう願います。

※問い合わせ先 ゲームサポートセンター

札幌 TEL 011-821-7015

東京 TEL 03-5261-2060

大阪 TEL 06-251-0322

注意事項

締切は
11月18日
だよ♡



My Dream

～オンエアが待てなくて～

●日本クリエイト●発売日未定●価格未定●育成シミュレーション

初公開のメニュー画面!!

豪華な顔ぶれが送る
声優育成
シミュレーション

「3×3 EYES」でお馴染みの「日本クリエイト」と、舞台や声優などで活躍する辻谷さんとシンガーソングライターの西村さんが所属するパフォーマンスユニット「VAL Project」の強力タッグが送る「My Dream」。今回も引き続き、新たに届いたゲーム画面を紹介するぞ。さらに、名前が決定した8人の女の子を再チェックだ!!

●VAL Projectからクリスマスプレゼント!!●

巻頭のニュースでも取り上げているけれど、「VAL Project」が、12月22日に渋谷ON AIR EASTでライブを行うぞ。「My Dream」の制作秘話など、ここでしか聞けない情報が飛び出さかもしれない。こりゃ行くしか!!

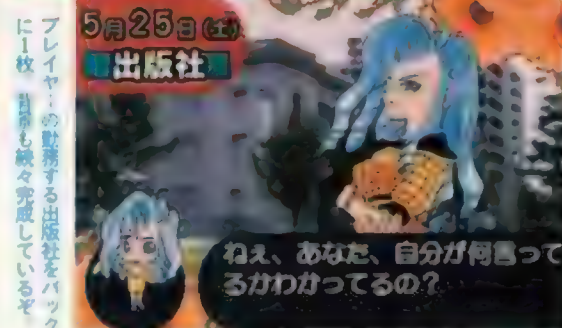


ゲームの基本的な操作を行う画面。各アイコンのコマンド内容は……。

- スケジュールの設定
- 養成所の行事予定
- プレイヤーの行事予定
- 女の子達の情報画面
- 集めた情報の一覧
- システム関係のコマンド

普通		8月15日(木)	
体力 060	柔軟性 010	魅力 050	常識 034
熱意 070	発声 012	自信 054	知名度 022
洞察力 020	表現力 034	リズム感 000	ストレス 060
センス 006			

女の子のパラメーターのチェック画面。表示されないパラメーターもあるのだ。



プレイヤーの勤務する出版社をバックに1枚、自分も完全な完成しているぞ。

男性キャスト陣も豪華!!

以前紹介した女性声優陣だけでも十分豪華なのに、男性声優陣も、こんなに豪華!! 最終的には女性21名、男性14名の超豪華キャストが実現するぞ。企画・シナリオ担当の辻谷さんと西村さんも、本人役で登場していたりするのだ(笑)。

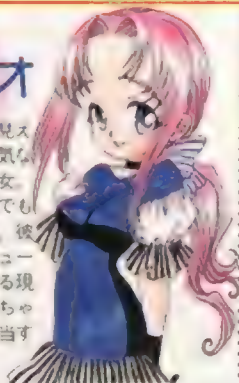
- 飯塚 昭三 ●森久保 祥太郎
 - 若本 規夫 ●西村 智博
 - 青森 伸 ●立木 文彦
 - 大森 章督 ●辻谷 耕史
- 他、史上最高総勢36名!!

声優を目指す8人の女の子を再チェック!

ゲームに登場して声優を目指す人の子は、それぞれに個性溢れる性格の持ち主ばかり。このメンバーを見守っていくのがプレイヤーである親御様の役目なのだ。

内海 ナオ

一見おとなしそうに見えるが、実は明るく元気な熱血スポコン(?)少女。素直な性格で、何にでも一生懸命に取り組む。彼女のキャストは、ミュージカルなどで活躍する現役女子高生のおおちゃんとその他2名が担当する。15歳。



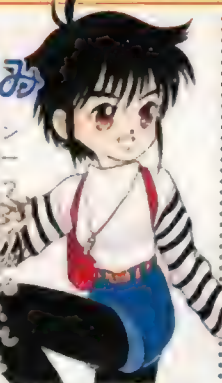
久堂はるか

可愛いレックスからは、像がつかないほど、男らしくて気強い女の子。レディースの憧れの存在で、言葉遣いも、はい、好きなモノは、イク、好きな音楽は、イク、趣味はドライブ、料理は、はい、料理好き。ったりする一面も。18歳。



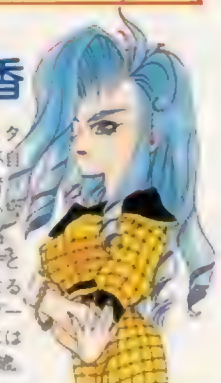
渡辺いずみ

ショートカットにジーンズ。豪快な口調や行動。人から好かれやすい。フ。責任感も強く、からもよく頼りにされる。根が真面目なため、ストレスを溜め込んでしまうことも……。19歳。



城内 麗香

一言でいってしまうとタカビーな女の子。何と自由な裕福な家庭に育ったため、ワガママ言いが、頼りの自己中心的な性格。仲間の誤りに応じることを少ないため、リーダーシップのとれる役柄には……。倍執着する。20歳。



吉沢 美雪

人の世話を焼くことが好きな、母性愛に富んだ女の子。好むバイトもベビーシッターやボランティアと徹底している。押しにも強く、頼まれたらノーと言えない性格の持ち主。友人も多く、他の7人のことをいつも気にかけている。21歳。



高井 綾

伏し目がちな文静的、内気でナイーブな女の子。小さな頃から身体が弱く、謝罪する両親の元に育ったため、人(特に男の人)と話すことが苦手になっていた。もっと積極的な自分になりたいという気持ちから、声優養成所に入る。18歳。



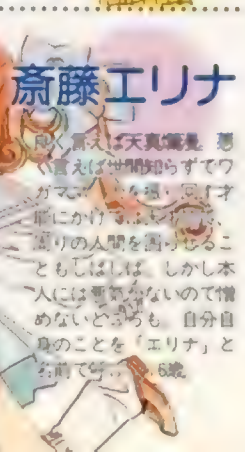
河合くるみ

少女趣味な服装を好み不思議な女の子。好奇心旺盛でセンスもユニークだが、マイペースな。一。っとしていることが多い。何を考えているのか判らないことも多い。お菓子作りの腕はプロ級だったりする。片づけはヘタ。17歳。



斎藤エリナ

よく言えば天真爛漫、悪く言えば世間知らずでワガママ。人を惹きつける才能にかけると、周囲の人間を驚かせることもしばしば。しかし本人には意識がないので憎めないどころも。自分自身のことを「エリナ」と名前を呼ぶ。6歳。



バーチャル競艇

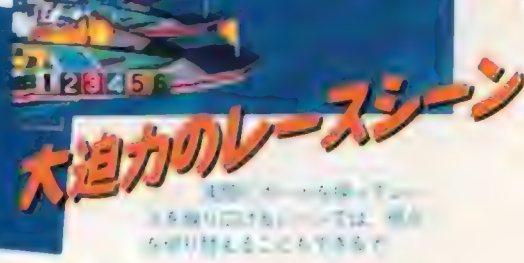
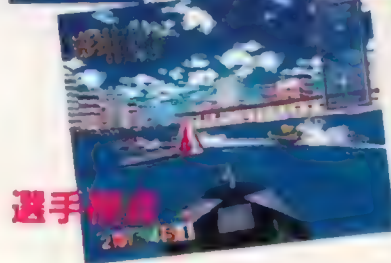
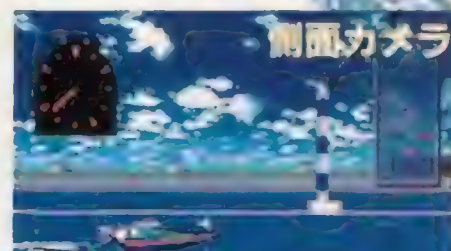
～熱競ペナントレース～

- 日本物産
- 12月20日発売
- 5,800円
- スポーツ
- マルチコントローラー対応

特報!!
SPECIAL REPORT

熱血ギャンブルスポーツ

この「バーチャル競艇」は、最近静かなブームとなっている競艇をテーマにしたゲームだ。基本的にはボートを操作してレースを楽しむゲームだが、シミュレーションや、タイムアタックといった要素が導入されているので、熱くなれること間違いなし。また、初心者向けの用語解説や、ベテランもうならせる予想モードなども用意されている。全国モーターボート競走会連合会の公認で、実名の選手や競艇場が登場するところも見逃せないぞ。



タイトルを
制覇せよ!

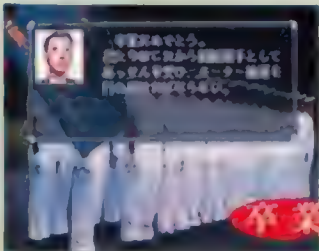
競艇英雄列伝

ゲームのメインとなるモード。プレイヤーは競艇選手となり、30年の期間中に、一年間でSG7大タイトルを制覇することが目標だ。

入学



試験



卒業

そして実戦!!



ベストラップ
を狙え!

タイムトライアル

実際のレース同様に、コースを3周走行してタイムを計測するモード。「単独走行」と、6艇で走る「模擬レース」が用意されている。どちらも好タイムを出せばデータが保存されるぞ。

TIME TRIAL	
単独走行	模擬レース
1 00:46:0	1 00:45:1
2 00:47:0	2 00:46:0
3 00:47:5	3 00:47:2
4 00:48:5	4 00:48:5
5 00:49:5	5 00:49:1
TIME	TIME
1st 00:15:2	1st 00:14:2
2nd 00:47:9	2nd 00:45:1
Best Lap	Best Lap
1st 00:15:2	1st 00:14:2
2nd 00:47:9	2nd 00:45:1

こいつで
一攫千金!!

競艇観戦記

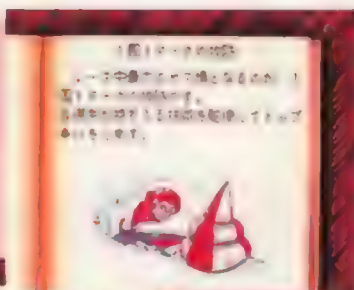
登録された現役選手のデータを呼び出して、レースをシミュレート。勝ち船を予想するモードだ。競艇場で船券を買うときの参考にしよう (ハズれても責任は持てません。あしからず)。

出走表									
名	番	船名	船主	出走	クラス	現戦	出走	クラス	現戦
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

ビギナー
の人に

実戦競艇教室

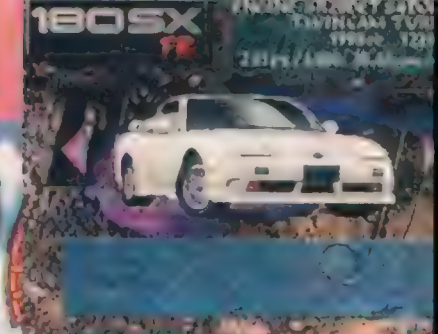
競艇に関する初心者や、これから競艇を覚えたい人のためのモード。「基礎」と「応用」に分けられた知識や、アシ、中へコミといった言葉を解説した「専門用語」で学習することができる。また、全国の「競艇場紹介」や、実名での「現役選手」のデータベースも用意されているぞ。



初心者から上級者まで楽しめる4つのモード

Zero4 Champ Doozy-J Type-R

ゼロヨンチャンプ ドゥーヰー-J
タイプ-R



特報!! SPECIAL REPORT



- メディアリング
- '97年春発売予定
- 価格未定
- レース
- 18歳以上推奨

400メートルを直進し、その速さを競うカーレース「ゼロヨン」。その疾走レースを題材にしたゼロヨンチャンプシリーズの最新作が、このゲームだ。ゲームシステムは、これまでのアドベンチャータイプから流行の(!?)恋愛シミュレーションに。主人公はマシンチューナーとなる

女性達と親交を深めつつ、レースを勝ち登っていくのだ。そのレースを勝ち残るには、プレイヤーのシフトチェンジテクニックと、マシンのチューンナップが決め手となる。それは後日詳しく紹介するとして、今回はゲーム展開に組み込まれている様々なミニゲームを公開するぞ。



気になるミニゲームを一挙大公開!

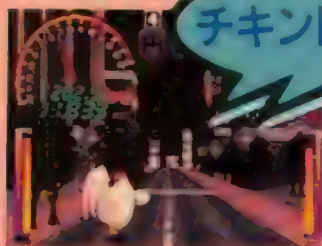
ゼロヨンレースをするには、車を購入し、それをギンギンにチューンしなければならぬ。しかし、買うにしてもチューンするにしても、先立つものは「お金」。それを稼ぐために、主人公は様々なアルバイトなどをするようになるが、そのアルバイトが、ミニゲームとなっているのだ。そして、その充実しているミニゲームこそ、このゼロヨンチャンプシリーズの隠されたエッセンスとなっている。モノによっては、本編よりハマってしまうほどの完成度だぞ!!

おなじみRPGは……



数あるミニゲームの中でも、最もボリュームがあり、シリーズの定版となりつつあるものにRPGがある。これまで様々な形でストーリーに組み込まれてきたがこのミニゲーム。今回はさらにボリュームアップし、本格的なモノになりそうだ。もはやこれは、単なるミニゲームとは呼べなくなりそうだぞ。

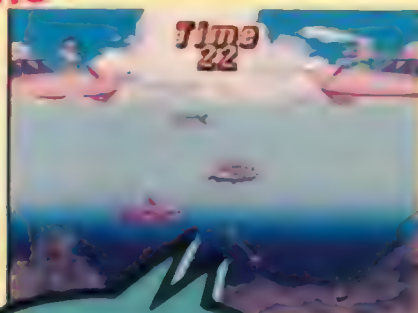
チキンレース!?



ロングシュート



ミニゲームは…



目刺してポン!

…多種多彩!



キノ

SEGA SATURN PRESS!

**NEW
RELEASE
TITLE**

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

今回も本誌初出のタイトルを中心に
お届けする。お見のがしなく。

P90LEGEND OF K-1
THE BEST COLLECTION
P91エーペルージュ
P92...CRITICOM ~ザ・クリティカルコンバット~
P92.....出世麻雀 大接待
P93ロックマン8 メタルヒーローズ

P93SANKYO FEVER
実機シミュレーションS
P93フラッピー(仮)
P94エリア51
P94.....シミュレーション ズー
P95はいばあセキュリティーズS
P95.....もうぢゃ
P96 ..NIGHTRUTH
-Explanation of the paranormal-"Maria"

**COMING
SOON
SOFT**

発売直前のセガサターンソフトを 大紹介!!

発売迫る話題作を一挙に紹介。今回も
バラエティに富んだラインナップ!

P137機動戦士ガンダム外伝II
蒼を受け継ぐ者
P140シャイニング・ザ・ホーリアーク
P144バトルバ
P146マジックカーベット
P148.....デジタルピンボール ネクロノミコン
P150.....AQUAZONE
オプションディスクシリーズ
P151NFLクォーターバッククラブ'97

P152ピクトリーゴール
WORLD WIDE edition
P154SEGA AGES/廊下にイチダントアール
P155プリクラ大作戦
P156上海 Great Moments
P157TRY RUSH DEPPY
P158.....クレイジーイワン
P159.....ハイパーデュエル
P160ストリートレーサー EXTRA




THE BEST

LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION

90

●ボニーキャニオン●'97年1月10日発売●4,980円●データベース●全年齢推奨

フグが、アーツが、ペルナバルドが、サタールの上で動き出す!!

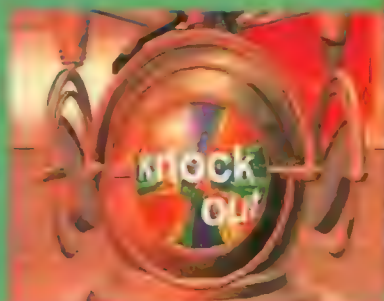
格闘技ファン必見! 「K-1」データベース登場!!

空手、キックボクシング、カンフーなどに代表される、立ち技系格闘技。さまざまな格闘技の中から、最強の人物を決定するために開催される「K-1」。そのK-1をテーマにしたデータベースソフトが、サタールに登場するぞ。

このソフトの特徴は、K-1を主催する正道会館の協力の元、豊富な資料や未公開映像が満載されていることだ。データベースとしての主な項目は、今回紹介した3つの他にも、K-1グランプリ'95の全ハイライトシーンが見られる「GRAND PRIX'95」や、アンディ・フグの練習風景や、K-1のルール集などが収録された「APPENDIX」が用意されているのだ。

SPLENDID SCENE

K-1の歴史に残る、大迫力のKOシーンや、華麗なテクニックの数々をムービーで収録。ムービーをスロー再生できる機能も搭載されているぞ。



各ムービーは「KO」、「テクニック」、「ディフェンス」の項目に分けられて収録されている。


KOシーン連発!!

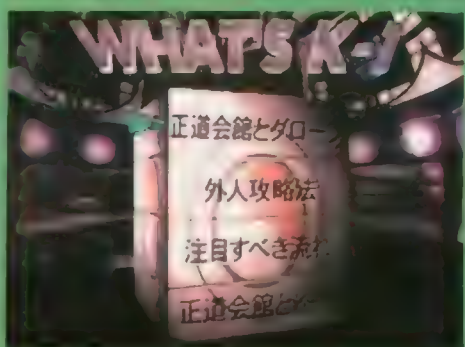
迫力のオープニングムービー

ソフトを立ち上げると流れるオープニングムービー。デジタルエフェクトがかけられた選手の映像や、イメージカットが多様された、ハイセンスなCGムービーだ。格闘技ファン必見だぞ!



WHAT'S K-1

正道会館の石井館長が、様々な質問に答えてくれる。質問内容は「K-1とは?」、「正道会館とは?」といった初心者向けのことから、「近未来のK-1は?」、「他団体で気になる選手は?」という将来的なことまで多種多彩。



K-1を石井館長自ら解説。近未来のK-1や、他団体で気になる選手も紹介される。必見だぞ!

PROFILE

今までK-1に参戦した、全86人に及ぶ選手のデータを完全網羅。主要選手のポリゴンモデルや、アンディ・フグ、ムサシ両選手のインタビューも収録されている。



インタビューに答えるアンディ・フグ。もちろんこのソフトでしか見れない映像。



K-1と空手にはルールに大きな差があります。空手は主に身体への攻撃をするスポーツですが、K-1はそれに加えて

ロックマン8 メタルヒーローズ

70

●カプコン●'97年1月中旬発売予定●5,800円●アクション●全年齢推奨

10周年を迎えたロックマンシリーズ。最新作のボスキャラ発表だ。

採用ボスキャラ発表!

多彩なアクションと、バリエーション豊かなキャラクターが魅力で人気の「ロックマン」シリーズ。そのシリーズ第8弾の、敵キャラクター応募作品の選考結果を発表

しよう。8体いるボスキャラのうち、公募されたのは6体。フリーデザインによるものと、未完成メカとしてイラストを募集した、部分デザインの2部門。今回出しそびれた人は、次回作に向けて今からデザインするのだ。

フリーデザイン部門 3名



野村明史さん
フロストマン



小牧健一郎さん
グレネードマン



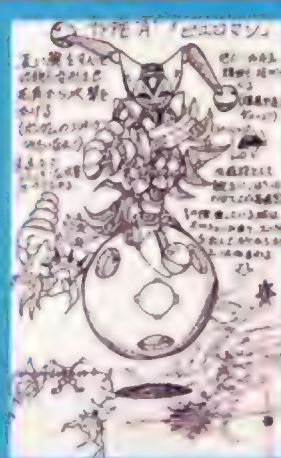
栗城慶登さん
アクアマン

今回紹介しているのは正式ネーム。応募時のオリジナルネームは左から、イエティマン、エクスプロードマン、パイオマンだ。フロストマンはロックマンよりもはるかに巨大だ

部分デザイン部門 3名



松尾佳香さん
ソードマン



坂井裕茂さん／クラウンマン



畑 裕太さん
サーチマン

こちらのオリジナルネームは、左からエインシエントマン、バルカンマン、ヒュムノイドマン、ソートマンの4体は、古代文明の遺跡のようだった。興味を分けて応募する層があるらしい。

ステージの最後には、ボスキャラが待ち受けている。そのうち前半にプレイできるステージでは、フロストマン、グレネードマン、クラウンマンなどが登場の予定だ。Dr.ライトの研究室で、パワーアップアイテムの補充や、セーブをしながらクリアを目指そう。

© CAPCOM CO., LTD.

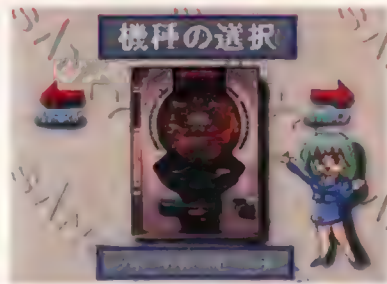
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

●ティー・イー・エヌ研究所●'97年2月発売予定●価格未定
●パチンコ●全年齢推奨

フィーバーといえばSANKYOパチンコシリーズ

70

SANKYO実機シミュレーションシリーズの移植が決定! SANKYOの人気6機種を収録し、すべての釘の調節が可能。新たに追加された対戦パチンコをある条件でクリアすると、人気機種のスペシャルバージョンが登場するぞ。



© 1996 ティー・イー・エヌ研究所・SANKYO・ICS/フィールインカフェ

フラッピー (仮)

●デービーソフト●'97年2月下旬発売予定●価格未定
●アクションパズル●全年齢推奨

懐かしいアクションゲームが復活するのだ

35

パソコンがマイコンと呼ばれていた頃に大ヒットした、アクションパズルゲーム「フラッピー」がサターンに復活!! プレイヤーは、フラッピーを操作してクリスタルをゴールまで運ぶだけの簡単なル

ールなので、ハマることはうけあい。途中出現するお邪魔モンスターは、石やキノコを使って撃退しよう。ワイド/ズームの画面切り替えも可能。全8ワールドの200面は、遊びごたえたっぷりだぞ。



© 1997 dB SOFT Inc.



NEW!

エリア51

80

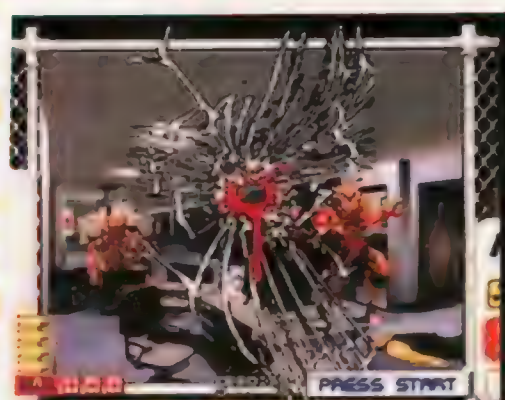
エイリアンに奪取された秘密の軍事基地。基地ごと抹殺せよ!

●ソフトバンク ● 97年1月下旬発売予定 ● 5,800円 ● 3Dガンシューティング ● 全年齢推奨

アメリカで大人気のガンシューティングが、ついに日本に上陸! 「エリア51」とは、ネバダ州に実在する秘密の軍事施設。この基地がエイリアンと、寄生されたゾンビの手に落ちてしまった。プレイヤーは、対エイリアン迎撃部隊員となって、最終的には基地の爆破を目指す。2Pプレイ可能で、バーチャガンに対応しているぞ。



敵の基地で撃つて撃ちまくれ!



味方を援護しろ!



© SOFTBANK

NEW!

シミュレーションズー

70

たくさんの動物を飼育して、自分だけの動物園を作ることができる。

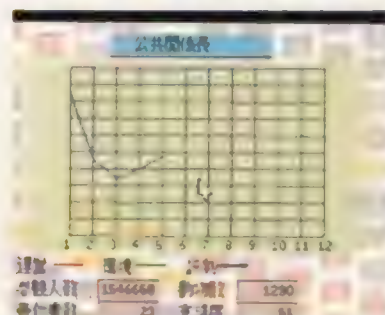
廃業寸前の動物園の立て直しを目指す、経営シミュレーションが登場。プレイヤーは園内の整備に着手し、動物を購入することとなる。しかし、あまりに多くの動物を集めすぎると、資金不足でエサが買えず、餓死する動物も出るぞ。他にも、天候の変化に対応したり、

予防接種を受けさせるなど園長の仕事は忙しい。フードショップや休憩所を配置して、お客様の満足度を高めることも重要だ。動物をつがいで飼育していると、子供が生まれるなど育成ゲームの要素もある。自由にレイアウトした自分だけの動物園を、立派に育てよう。

動物園に客を呼び戻せ



動物をかわいらしい動物が動くのか、小道をひいて草地や水辺を作成したら、動物を飼って人気のある動物を育てよう。



楽しい動物が飼育も、経営が面白くなければ、資金や客の評判を常に手詰りで、経営が破綻し、客を呼び戻さなければならない。



150種の動物から選んで飼育できる

© C&E © SOFTBANK

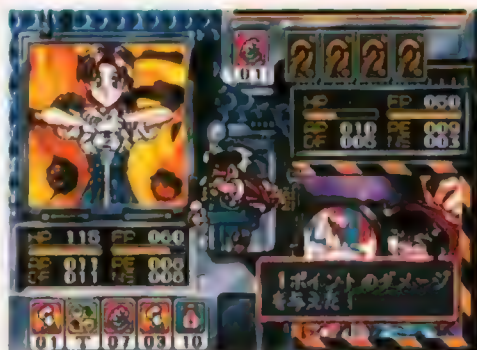


はいぱあセキュリティーズS 90

●パッケージ・イン・ソフト ●12月発売予定 ●価格未定 ●シミュレーション ●全年齢推奨

美少女婦警を育成する
シミュレーション。カ
ードバトルもあるぞ。

パソコン版が好評の美少女育成シミュレーション。舞台は近未来。プレイヤーは民営警察の交通課の課長として、管轄内を警備しながら3人のかわいい女の子を立派な婦警に育てていく。期限は3年間だが、一定期間で下される評価をクリアしないとゲームオーバーになってしまうのだ。ライバル会社との管轄をめぐる戦争シミュレーションの要素や、おまけの着せ替えモードなど内容は充実。サターンへの移植に際し、イベントシーンの音声化など大幅にパワーアップされているぞ。



1ポイントのダメージを受けた！



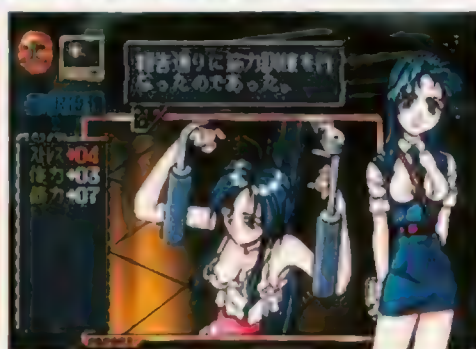
このゲームは、美少女育成シミュレーションと、カードバトルの2つの要素が融合した作品。育成シミュレーションでは、3人の美少女を育て、一定の評価をクリアしないとゲームオーバーになってしまう。カードバトルでは、育成した美少女のカードを使って、ライバル会社と戦う。

城ノ内天香



メカマニアの天香(声 豊崎真千子)は18歳。元気な彼女は、暇さえあれば愛車の整備やチューンに励んでいる。

三ツ沢優雅



3人の中では一番年上で21歳の優雅(声 皆口裕子)。おしとやかに見えるが、過激でクールな一面も。

琴吹あやめ



かわいくて胸が大きいあやめ(声 吉田古奈美)は19歳。普段はおとなしいが、いったん怒ると手がつけられない。

© 1996 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

もうぢや

●ヴァージョン インタラクティブ ●12月発売予定 ●5,800円 ●パズル ●全年齢推奨

100

「猫に小判」ならぬ、「猫に小銭」の落ちモノパズル。両者が新鮮。

業務用でも発売された、硬貨を使った落ちモノパズル。1円玉が5個並べば5円玉に、5円玉が2枚で10円玉……というように、硬貨を縦横に並べてどんどん両替をしていく。最終的に500円玉を2枚並べれば千円札になって消えてくれる。9匹の猫と対戦するストーリーモード(対戦もうぢや)と、1人でもくもくとプレイするもくもくもうぢやがある。さらに、仲間うちでわいわい楽しめるふたりプレイもあるぞ。連鎖が決まれば相手にお邪魔なドロボウ猫を送り込むことができる。アイテムを駆使して相手をやっつけろ！

1回戦と3回戦が選べる。キャラは選べないが、やはり落ちモノは対戦が熱い。連鎖だけでなく、アイテムの使い方も重要なポイント。

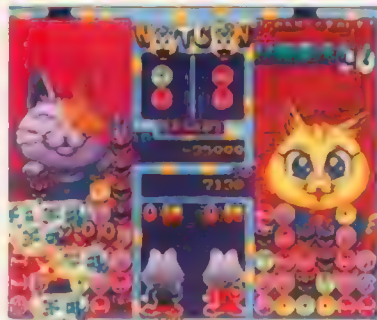


アイテムは2種類



シエラ

対戦もうぢや



次々に登場する9匹の猫キャラクターと戦うモード。それぞれ個性的な積み方をするぞ。連鎖を狙い、相手にドロボウ猫を送り込む。

ふたりプレイ

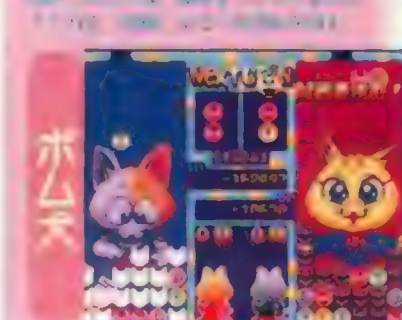


1回戦と3回戦が選べる。キャラは選べないが、やはり落ちモノは対戦が熱い。連鎖だけでなく、アイテムの使い方も重要なポイント。

もくもくもうぢや



1人でじっくりハイスコアを狙うモード。最終的に登場する猫キャラクターのアクションも楽しめる。これはストーリーのダラメスケ。



ホームズ

© 1995 FPS Original Designed by FPS

© 1996 ETONA/FWS Published by Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.



NIGHTTRUTH -Explanation of the Paranormal-

●ソネット・コンピュータエンタテインメント ●12月発売予定 ●価格未定 ●デジタルコミックアドベンチャー ●全年齢向け

90

好評シリーズ第2弾。
ヨーロッパで起こった
事件の謎を解け!

主人公の身の回りでおこる不思議な現象をテーマにした「ナイトウールズ」シリーズ。今回は、水風舞璃亜(声:宮村優子)が主人公だ。物語も日本を飛び出し、ヨーロッパを舞台に展開される。メアリーセレスト号の謎、ファチマ

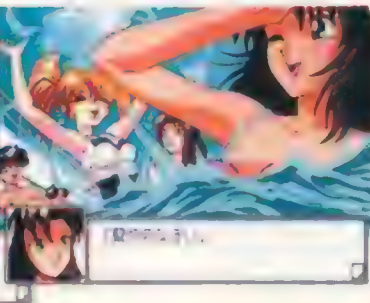
の奇跡、切り裂きジャック、かつて起こった3つの怪事件の謎をめぐって、おなじみのメンバーが大活躍するのだ。前作と比べ、イベントCGが大幅に増加されたうえに、会話ウィンドウにはキャラの表情が表示されるようになったぞ。



豪華客船での修学旅行を
満喫していた舞璃亜は、
しかし、目的地のイギリス
へ行く前に、18世紀の
メアリーセレスト号船内
にタイムスリップしてし
まった。はたして元の時
代に戻れるのだろうか?



メアリー
セレスト号の
謎を解け!



他にもこんなストーリーがあるぞ!



ファチマの奇跡



切り裂きジャック

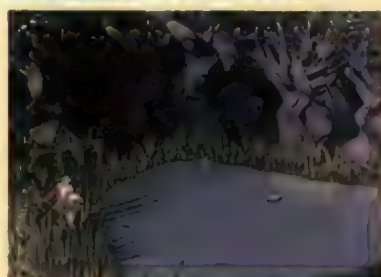
© 1996 SONET COMPUTER ENTERTAINMENT

新作ハミダシ情報

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」の発売日が12月27日に決定! ソフト単体以外に、拡張RAMカートリッジが同梱されたお買い得セットや「KOF'95」とROMカートリッジ、「KOF'96」と拡張RAMカートリッジを同梱した、限定KOFダブルパックも発売されるぞ。



パトラから「ロードランナーエクストラ」が1月10日に発売される。ソフトは3月に発売された「〜レジェンド リターンズ」と同じものだが、マップは一新されている。用意されたマップは、蜘蛛の巣を模した、パトラのロゴを模したステージをはじめ遊び心たっぷり。



ココナツの「サクラ大戦」シリーズは、今作で10周年を迎える。この記念として、本作では、10周年を記念して、10周年記念のイベントを開催する。このイベントでは、10周年を記念して、10周年記念のイベントを開催する。



10周年記念のイベントとして、本作では、10周年を記念して、10周年記念のイベントを開催する。このイベントでは、10周年を記念して、10周年記念のイベントを開催する。



若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION

Vol.14

食欲全開!!



= Rs' DIARY =

—誰も知らない知られちゃいけない—
—いさなり歌? 芸術の秋ってやつ?—
—でももう冬よ。あー寒い。—
—若旦那—がだーれ—な—か—
—あら、わりと核心をついてる?—
—それはひみつひみつひみつ……。—
—……じゃあ最初のハガキ。—
—冷たいなあ……。—

あけまして おめでとうござい
ます。やっぱり遅いですか?

(千葉県・戸乱ブMAN・14歳)
—んにや、来年また来てください。—
—Rsあての年賀ハガキ、そろそろ
出しておかないと載らないわよ。—

とある 中古屋の店主は、
老人ながら強者で
す。人がソフトを見ていると、あまり
売れなくなった中古品を「古い
ヤツにだってえ、いいところはあ
るんだよ。古いものほど大切にせ
なあ」と言って勧めてくるんです。
これって新しい売り方のひとつで
すか? (岩手県・ジェフ老)
—むむ、なかなかの手練。ていう
かそのご老人の言うとおりで
す。だからそのご老人を大切に
してさしあげましょう。命令。

サタマガ の発売日に
マシーン
(自転車)を走らせていたら、フツ
ひもがほどけてペダルにからまり
転びました。ふみさんはマシーン
で転んだことがありますか?

(宮城県・NOZOMI)
—ふみちゃんって自転車乗れない
んだよね、実は。(ばきっ)

—それよりなんで自転車をマシー
ンというのか? 気になるわっ。

そういえば かつては 困ったキ
ングとしてサタマガ界のトップに
君臨し、誌面を荒らしてサタマガ
読者に笑いと感動を与え、その名
を轟かせたクレイジーじい様の
記事を、ほとんど見かけなくなっ
てしまった。クレイジーじいフ
ァンの私としてはとてもつらく悲
しいことだ。前のように毎号毎号
彼の記事が載っているようにして
ほしいものだ……。クレイジー
じい様、クレイジーな投稿をもっ
としてください。

(長野県・五味 哲・15歳)
—困ったことにRsのスペースと
いうのは限られているのだな。—
—でも、最近確かにクレイジー
じいクンの投稿が少ないわよね。—
—ガンガンハガキ送るしか!

ポリスノーツ のこと
をつい
ポリスノーツと言ってしまふ僕の
ことをバカにする友人は、去る7
月19日に「どきどきメモリアルの
スペシャル版をください」と言っ
た。(大阪府・GUY神・18歳)
—わははは、どきどきメモリアル。—
—さっとドキドキしてたのね。—
—ていうかときめいてたんだね。—

一人 暮らしのオレが一人で
ゲームをしていると、
バックで「ドナドナ」や「夜明けの
スクヤット(by由紀さおり)」が流
れているような気がするの気の
せいかな?

(奈良県・DEB・24歳)
—気のせいです。ていうか虫騒?

—寂しいのよね……。—

受験生 の僕は半年近くサ
ターンをやって
いません。他にもこんなことをし
ている受験生がいると思います。は
っきり言って勉強はつらいです。
遊んでいるほうがよっぽど楽です。
でもそれは今だけだと思います。
今を乗り切れば3月には必ず笑っ
てサターンができる日が来るはず
です。残り時間は2カ月しかあり
ませんが、受験生の皆さん、お互い
頑張りましょう!

(神奈川県・ラッタッタ・17歳)

—いいことを言うねえ。—

—そういう若旦那の最終学歴は?
—中卒。高校受験の経験すらなし。

先日 パーチャスティックブ
ロを買った。その大き
さに驚かされていた。ある日、サタ
マガ8/9号で光吉氏が「パーチャ
スティックブロは叩いても壊れな
い」と言っていたのを思い出した。
試しに叩いてみた。そしたら見事

にボタンが利かなくなってしまう
た。速攻で修理へ……いつ戻って
くるのやら……。

(出雲良子の許嬌 島根)

—何で叩いたんだ、一体!?—

—あ、封書で来たのはいいけど封
筒がないから住所がわからないわ。
—うっ。便箋にも住所氏名は必ず
書くようにしようね。

10月6日 近所のセガワ
ールドでパー
チャ3の大会に出場しました。実
力は虫けら級のウルフ使い・KAZ
丸は、1回戦を辛勝するも2回戦
でリオンにストレート負け。でも
そのリオン使いは準優勝したので
当然といえば当然。準優勝の菅原
清三さん、おめでとう! また熱
い対戦をしましょう!

(宮城県・KAZ丸)

—スカッとさわやかな感じ。—
—各地の大会レポートとかも、ダ
イアリーネタとしては結構有効。
—熱い戦いの報告を待ってるわ!

今日のセクシャルバイオレンスNo.1



東京都・クレイジーじい・20歳



愛知県・東海トリル・23歳

—いい具合に髪がマナーです。やっぱ
100%地味しないといけないマナーなの?

—採用を決めてからコメントに困るというか
—WARPの飯野社長。て、コッ見てるの?

Rs' フリートーク

ユーザー
の主張

つ

ぶ

や

き



サタマガホームページいよいよ公開 / 感想聞かせてね /

「もっとライトなレースを！」

★セガのアーケードレースゲームは最近バーチャレーシングに始まって、デイトナUSA、セガラリー、インディ500、マックスTT、そしてセガツーリングカーとリアルなものばかり。確かにリアルなレースゲームもいいけど、子供や女性にはウケないと思う。特に今はアーケードからサターンに移植というのが多い。でもSFCのマリオカートは子供や女性にとってもウケたじゃないですか。サターンもユーザーを増やそうと思うなら、ソニックドリフトみたいなレースゲームを出すべきだと思う。

(愛知県・前田 忍・23歳)

「サターンでVF3の練習!？」

★バーチャファイター3でEボタンをうまく使いこなせない人へ。サターン版「バーチャファイター

キッズ」の「コンボつく〜」で「G」を作って、Kの横のボタンで出るようにします。そして、シュンカリオンを選んでそのボタンを押すと、VF3と全く同じとはいきませんがきれいに避けができます。指の練習用にいかがでしょうか?

(岡山県・永井俊光・18歳)

一むむ、ナイスアイデア、採用。

「懐古趣味もににけれど」

★最近よくメガドライブやSGシリーズソフトの移植希望を見かけます。みなさんが移植を希望していらっしゃるソフトは、確かにどれも名作だと思います。でも、そのソフトをプレイしたことがあるのであれば、少なくともそれを持っているわけですね? 例えば事情によりハードやソフトを手放してしまったということも考えられますが、もしそうであれば、それほどまでに好きなものをなぜ売

ってしまったのですか? また、そのゲームをプレイしたことがないのであれば、なぜ移植を希望するのですか? 同じ理由で、MD、SC以外のコンシューマ機からの移植希望、例えばドラゴンクエストやファイナルファンタジーなども同様です。参入希望ならわからないでもないですが……。なぜみなさんは、新しいソフトの可能性、面白さに目を向けようとしないのであるか? なぜ後ろや横ばかりを見るのですか? 単に思い入れだけで声を大きくしても、ビジネスの場にいるソフトハウスの方々に声は届かないと思います。指をくわえて他機種や旧機種を見ていないで、逆に他機種のユーザーが羨ましがするようなゲームを出ることをみんなで期待しようじゃないですか。アーケードを除いて、旧機種・他機種からの移植希望は、セガというブランド名にコンプレックスを持っているみたいで、サターンユーザーの私としては見て

いて非常に気分が悪いです。もちろん、この文章はユーザーだけに向けたものではありません。セガやライセンシのみなさん、誰もがプレイしたくなるような、素晴らしいソフトを出してください。

(東京都・ひかりゆ・18歳)

「サターンの本領発揮!？」

★このごろのゲームは、クリアしたあとの満足感に欠けていると思うのは私だけだろうか? 機種に関わらず、ハードの性能に頼った安易なゲームの流出、流行だからといって作られた企画倒れのポリゴンゲーム、過去の栄光を引きずって、ただシリーズ名だけで売れているゲーム……。そんな中で私が今一番期待しているのがGDNETの活躍です。クリエイターの人々が力を出し切れる場を作り、いいゲームを作ろうとしている力強さがあっていい。そういう意味で、「グランディア」のようにメーカー名やシリーズ名などのイメージではなく、裸で真っ向からユーザーに挑戦するソフトは、いわゆる「有力」と呼ばれているメーカーが作ったソフトよりもクオリティが高いでしょう。私は「グランディア」が「サターンの実力を見せつける」ソフトになってくれることを願います。

(岩手県・戦部サクラ・17歳)

サタマガギャラリー



—これだ! このドラマを感じさせるバキを持っていたんだ! —というわけで、今日の席はさりのねさんのバーチャファイター3に決定!

今日のまだまだ小数派?



★富山県・上本ヲメツ

—まだまだおどろきのタカラの新作、D-XHIBIT。いったいどんな格闘ゲームに仕上がるんだろう? 期待大!



★青森県・ざるそば

—ふむ、鬼太郎とな!? ざるそばさん、なんか有明とかにいそうな雰囲気。—えっ、有明?

Rs' テーマ投稿 井戸端会議



★あれは去年の初めの頃でした。当時浪人生だった僕は寒さとプレッシャーと不安と寝不足の毎日を送っていました。そんな僕の心の支えだったのが、95年2月24日に発売が予定されていた「エストポリス伝記Ⅱ」です。「頑張って早く大学に受ければ発売日からこのゲームをプレイできる」と自分を励ましてがんばりました。結果、大学に受かったあと寝不足の日々が続いたのですが……。そして今、GDNET発足のニュースを聞いて、正直驚きました。なんとあの「エストポリス伝記」を作ったネバーランドが参加しているというではないですか。ひたすら嬉しい一言です。僕が「エストポリス伝記Ⅱ」を無理やり買わせた7人の友人達もみんな待ってます。がんばってくださいノ

(埼玉県・下田明広・21歳)

★私がGDNET参加の各社に対して言いたいこと、それは……なにもありません。正直なところ、GDNET参加各社の意気込みは、私の想像をはるかに超えています。それは、サタマガに掲載されているインタビュー記事を読むことで

はっきりすると思います。今まで本当にやりたかったことがあるのにその機会がなかった人達が、GDNETという旗の下で、ついにその真の実力を発揮できるときがきたのです。自分達の力で素晴らしいゲームを生み出そうというその心意気は、たとえ文章という間接的な形ではあっても、我々サターンユーザーにひしひしと伝わってきました。そのような確固たる信念を持つ人々に対して口を差し挟むのは失礼にあたる気がするのです。だけど、1つだけ伝えたいことがあります。「頑張って下さいノ」

(千葉県・フォイエルガイスト)

★10年ほど前、とあるアニメ制作会社の社長さんが「アニメは見ている人達に夢や希望を与えるものでしたよね。でも最近は派手な戦闘シーンやラブシーンを売り物にしている作品が多い。決してそういう作品を否定はしないけれど、そろそろ原点に戻ってもいい頃じゃないだろうか?」と言っていました。これってゲームにも言えることですね。話題になるゲームといえば、ビッグタイトルや恋愛

(ホントに恋愛か?)シミュレーションや年齢制限ソフトばかり。淋しい限りです。そこにきてこのGDNETの登場は、非常に期待の持てるニュースでした。ぜひ大手メーカーにない夢のあるゲームを作ってほしいと思います。

(埼玉県・MS-06R)

★素晴らしいの一言。私としては「グランディア」に期待大。GDNETができたことにより、より小さなメーカーもサターンに参入しやすくなったことと思う。これでやっと各雑誌に「参入メーカーが少ない」と言われ続けたサターンのイメージがふき飛ぶわけである。あとはセガが安くてよりよい開発機材を提供できるようになれば、サターンの未来はきっと明るいノ

(宮城県・高野智寛・18歳)

★GDNETの中で私が最も期待を寄せているのはクインテットです。クインテット作品の中で、「ソウルブレイダー」「ガイア幻想紀」「天地創造」の3本は、シナリオやBGM、その他すべてにおいて、ゲーム史に残る名作だと思います。これらは単純なファンタジーではなく、哲学的思想のもと、命の尊さ、生きることのきびしさを盛り込んだ点で、他のRPGとは一線を画していると思います。クリア後何かを考えさせられる作品は、これら3作品だけでしょう。クインテットの次回作にも期待します。

(愛知県・ナイツでナイス)

★GDNETは今のところ、ゲームアーツばかり目立っていると思う。他の所ももっと紹介するべきだ。今、GDNETが作られたということは、非常に意義のあることだと思う。本当に良いソフトを作ろうとする姿勢には拍手を送りたい。また我々ユーザーも、しっかりと目でゲーム業界を見ていく必要がある。良質のソフトが集まるハードであってほしい。発売本数が少なくても参入メーカーが少なくてもいいと思う。GDNETには本当にがんばってもらいたい。

(静岡県・高橋秀明・21歳)

★1社か2社だけが飛び抜けていてはGDNETの存在意義があまりないと思う。現状では、ゲームアーツばかりが目立っているようなので、他のソフトハウスにも頑張ってもらって、GDNET全体のブランドイメージを引き上げてほしい。個人的にはクインテットとピッツラボラトリーに期待している。

(福岡県・立花 修)

次のテーマは……

セガサターン2周年にそえて

早いもので、セガサターン発売から早くも2周年を迎えようとしている。そこで、サターンの現状や未来についてのコメントを募集。意見・要望、いろんなハガキを待つ!!

今日のシミュレーションとかRPGとかファンタジーとか



★神奈川県・約束は果たした

—なんの約束を果たしたの?
—ふふふ、それはおぼえないなあ

★徳島県・吉田工行

—グランディア、すごい前作だね。
—井戸端会議あてのハガキも多かったよ。

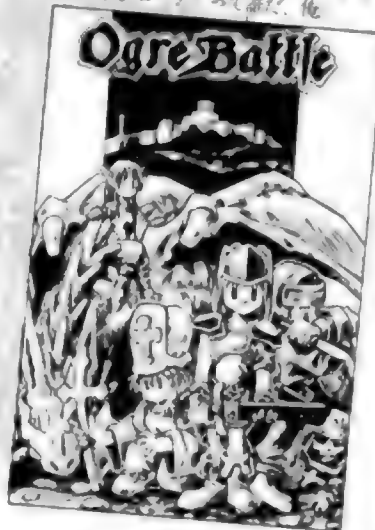


★千葉県・しーらんす

—オウガバトルのハガキもじわじわと増えているね。これまた前作の人気の高い1本。

★静岡県・なるな

—オウガ2速読。背中の鬼が、うお
おウジロー! って誰か、俺



バーチャだよ!!

全員集合

★バーチャガラ

●秒間1677万ポリゴンで表現されただしがらのお茶っ葉を見て楽しむ。もちろん畳に撒いてホウキで掃いたり、お茶パックと称してポリゴンをきれいなお姉さんの顔に張り付けたり、ヒゲにまぶしてみたりと様々な楽し方ができる。最終的に、ノーベルもビックリな利用方法(風呂に入れるとアトピー性皮膚炎が治る、アフターシェーブにこすりつけるとよいなど)を発見したらチョベリグ(死語)モードに入ることができ透明急須で茶葉が開いていくさまを思う存分鑑賞できる。その時急須の中で茶柱が立てば、当然上下左右からのショートトリプレイがあり微妙?(東京都・まんぼう)

★バーチャハイター

●大方の予想通り洗濯するゲームかと思いきや、意外にも洗濯するゲーム。もちろん真っ白なポリゴンTシャツや色柄もののポリゴンワンピースもOKで、ポリゴンワイシャツのポリゴンえりやポリゴンそで口の黒ずみ、ポリゴン子供服の泥・油污れもバッチリ。適切な分量と微妙な投入タイミングをつかんで、完璧な洗い上がりを実現できると、物干し台の上下左右からのショートトリプレイ。でも子供に2秒で真っ黒に汚され立腹。(東京都・蒲田ボウル)

★バーチャハエトリ

●部屋の中ハエトリ紙にくっつく蠅を見て楽しむゲーム。蠅は一匹一匹グローシェーディングが施され、モーションキャプチャーで動く。1つの部屋にいる蠅をすべてハエトリ紙につけることができればクリアとなる。部屋は3つ用意されており、360度視点切替でフルポリゴン。隠しモードとしてバーチャガンで蠅を撃てる。(宮城県・ゲラウツ・18歳)

コマまんが サ タ マ ガ くん

⇒東京都・瀧死之鯉



⇒愛知県・播磨宏和・14歳



⇒青森県・そう大巨神



⇒宮城県・葉村貴久



⇒東京都・つよいロボ

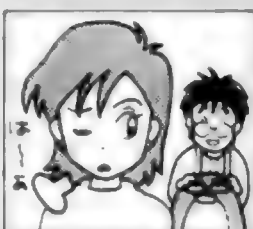


⇒長野県・いよ

王様の耳

●ワープの飯野社長は実のところヒロミらしい●ラスプロ2の舞台を東京のままでいくか大阪にするかでノッ○と青○がモメているらしい●エインシャントとトレジャーの合作第1弾「バーチャおそ松くん」がセガの超隠し玉らしい●BAL-BAS-BOWは不規則変化ではないらしい(大阪府・GUY神・18歳)

ふりA区S



★この前、とあるテパートのゲームコーナーで「VF2しよ〜」と思ってきょう体のほうへ行ってみると、私と同年くらいの男(「の子」とつけるのはちよつと嫌)がゲームもしていないのにイスに座り込んでとなりの友人らしき奴としゃべっていた。「げつ」と思わず声に出してしまったので慌てて反対側

にまわり、こっちからできるかなあ? と思って100円入れて「1P」を押した私。……100円ムダにしました……。そのあとサラでプレイしたら今までの最高記録が出たので嬉しかったが、くそー、あいつら許せん! もーちよつと人のこと考えるようつ。

(長崎県・北海勇魚・15歳)

★最近サターンで恋愛SLGが増えてきていることについてですが、私は別にいいのでは? と思います。RPGなどでも色恋沙汰があつたほうがストーリーも盛り上がりつつ楽しいと思うのですが……。まあ、

女性としては可愛い女の子だけでなく、やっぱりカッコいいお兄さんもたくさん出てくれた方が嬉しいですけど(笑)。結局、同級生でもサクラ大戦でも、人気が高いのはゲームとして面白いからで、そういうのは女性がプレイしても十分楽しめますよ。ただ一言だけ言いたいのは、主人公の顔は出してほしいです。変に隠れているのは不自然だし、どうしたって主人公=プレイヤーではないのですから。サクラ大戦は、その点主人公がよい男でヨイです(笑)。

(千葉県・まあえ・32歳)

サタマガホームページ公開開始!! <http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn/>

サタマガ 公開質問状

★データバンクのNo.267「HYPER REVERTHION」の価格が「SHT」になっているんですけど、日本円しか持っていない僕でも買えますか？（長崎県・千野 通・15歳）
—難しいなあ。お店の人と相談してね。ていうか誤植。ゴメン。
★見た人の目を釘付けにするスコアネームを教えてください。

（茨城県・LIA・17歳）

—SSM。セガサターンマガジンの略。ソフトSMじゃないよ。それとRPGなんか微妙でいい感じだね。
★サタマガギャラリーには、1号あたりどのくらいハガキが送られてくるのですか？

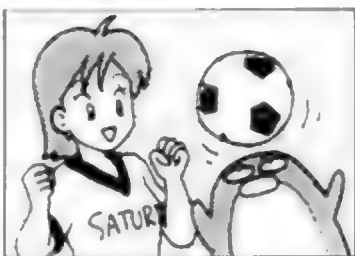
（東京都・ミチロウ・20歳）

—それより、ペンギンは旦那で、メガネの人が若旦那っていう事実のほうが大事です。100枚前後。
★ときどき同じ号で複数掲載されている人を見かけますが、その人は掲載された数だけ図書券を貰えるのでしょうか？（同様2通）

（大阪府・小野哲郎・16歳）

—貰えません。ごめんなさい。

こだわりの イッピン★



★今年の5月に買って以来、いまだ飽きずにプレイしているゲーム「Jリーグプロサッカークラブを作ろう」。みんな「単調だ」とか言うけれど、僕は結構ハマれた。自分のチームを強くして、名門チームに圧勝なんてことになるまでプレイした人ならわか

るはずだ。このゲームは他の育成シミュレーションより難しい。だから燃えるのだ。資金に苦しみ、選手の相性やコントロールの難しさに苦しみながらも勝ち取る栄光。ビギナーにはつらく見えるかもしれないけれど、このゲームはやればやるほどハマっていく「アリ地獄」のようなゲームだ。飽きたら終わりの生命線の細いこのゲームを支えたのは、この難しさなのではないだろうか。今度はイベントを増やしたりシステムに変化を加えて「生命線」を太くした続編を出してほしい。

（東京都・清水純也）

ムダゲー ほんざい!

★予想

●競馬、競艇、オートレースなどのあらゆるレースを予想するゲーム。むろんすべて実名で、過去のデータをCDの限界までインプット。オプションの競馬新聞や情報誌を駆使して細部まで分析された予想を立てろ!!

ただし、そのタイトルの通り予想するだけ。レースの結果すらわかりません。

（北海道・那須昌宏・15歳）

★シーモンキー・ゾーン

●業界発のブランクトン育成ゲーム。ポリゴン（1体あたり16枚）によりシーモンキーの繊細な動きを再現。ただし画面上では1体あたりわずか2ドット。

（東京都・東高円寺34）

INFORMATION

—今、最高ですか？

—は!?

—最近勘違いしてる人が多いみたいだけど、ペンギンは「旦那」で僕は「若旦那」。覚えてね。

—で、わたしは「ふみ」。ついでにこの読者ページの名前は「リーダーズステーション」で、略称は「アールズ」って読んでね。

—ところで、最近ハガキが増えてきたね。嬉しい限り。

—でも「図書券がまだ来ない」っていうハガキもきてるわ。

—ざくっ。確かに図書券やソフトの発送が遅れ気味。ゴメンね。

—おーい、米がないぞ。

—あ、旦那。久しぶり。

—うちは米を買う金もないのか？

—だって、旦那はペンギンでお金稼いでくれないし、若旦那は自腹で図書券を大量に買ってるし。

—しかもソフトも月6本。

—今回のソフトプレゼントは？

—まず一席のとりねクンと、VF3練習法を開発した岡山の児島クン、それからムダゲーの神髄を理解している北海道の那須クンに!

ハガキのあて先は

—採用者には500円分の図書券、中でもよかった人3名にソフトを進呈。文章・イラストにかかわらず希望ソフト名を明記してね。

〒103 東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク株
セガサターンマガジンRs〇〇係まで

11月8号のお詫びと訂正

次世代裏技リーグ、P232の「ボスキャラが使える」に、解説が不十分な点がありました。本文中「オプションで対決前のデモをオフにしておけば1人用、2人用の両方で使うことができる」の表記は「全キャラでゲームをクリアした状態で、オプションのショートカットをオンに設定すれば、1人用でもボスキャラを使うことができる」です。

今日の帝国華撃団!!

—加速する一方のサクラ人気。限定版はちゃんと入手できた? もちろん、サタマガギャラリーにもサクラ関連のイラストが随分揃っているぞ。今回はこの3枚を紹介!



★東京都・神谷沖乃

—まずはさくら。主人公だけあって人気もひとしお。個人的には紅蓮のイラストも希望。



★佐賀県・柊城亜RX

—でえ、こっちはクマとジャンポール。—じゃなくてアイリスとジャンポール。



★京都府・Cuvie

—しっとりとした大人の色気ってヤツですか。—すめれやカンナのイラストも持ってるわ!

Rs'インターネット版は <http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn/rs/rs.html>

SEGA SATURN デジタルサーカス

セガサターンの イベントキャラバンが いよいよスタート!

11月 9・10日	横浜・ランドマークタワー 福岡・キャナルシティ
11月 16・17日	札幌・新千歳空港センタープラザ 広島・クレドふれあい広場
11月 23・24日	東京・東京(お台場)ジョイポリス 名古屋・ナディアパーク
11月30日 12月1日	東京・恵比寿ガーデンホール 大阪・梅田ステラホール

セガとフジテレビ系列の主催によるセガサターンユーザー待望の「セガサターン デジタルサーカス」が、11月9日よりスタートする。毎週2会場ずつ、全国8地区に訪れるこのイベントキャラバンは、セガとライセンスが年末・年始に発売を予定する最新作を展示。来場者は実際にプレイをして確かめることができる。

また、プロモーションゾーンでコンパニオンが配布している(東京ジョイポリス会場は除く)アンケートに答えて、会場内のBOXに投函するか、または郵送すると、抽選でマツダの新型ファミリアが2名に当たる他、アルバスブーンの限定モデルや日立製家庭用ファクシミリ、それにサターンとモデムのセットなど、とても豪華な賞品が当たってしまう。友達も誘って、ぜひ出かけてみよう。

参加者への
プレゼントも
超豪華



デジタルサーカス出展予定タイトル

NIGHTS into dreams.../セガ
ファイティングバイパーズ/セガ
サクラ大戦/セガ
マジカルドロップ2/セガ
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス/セガ
ワールドシリーズベースボールII/セガ
セガサターン インターネット/セガ・アプリックス
リグロードサーガ2/セガ
バーチャコップ2/セガ
ビクトリーゴール WORLD WIDE EDITION/セガ
電脳戦機バーチャロン/セガ
テラ ファンタスティカ/セガ
人達人間ハカイダー ラストジャッジメント/セガ
SEGA AGES/廊下にイチダントアール/セガ
デイトナUSA Circuit Edition/セガ
Bug too!! 〜もっともっとジャンプして ふんづけちゃって べっちゃんこ〜 セガ
Mr. Bones/セガ
リアルバウト餓狼伝説/SNK
ルナ シルバースターストーリー/西川書店
バスルボブル2X/タイトー
サターンボンバーマン/ハドソン
伝説のオウガバトル/リバーヒルソフト
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣/SNK

ファンキーファンタジー/吉本興業
マジックカーベット/エレクトロニック・アーツ・ビクター
闘魂英雄伝説/西川書店
バトルバ/日本ビクター
機動戦士ガンダム外伝II〜蒼を受け継ぐ者〜/バンダイ
実況おしゃべりパロディウス/コナミ
ENEMY ZERO/ワーフ
タクティクスオウガ/リバーヒルソフト
ウルトラマン 光の巨人伝説/バンダイ
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE/ヒューマン
シャイニング・ザ・ホーリアーク/ソニック
NISSAN PRESENTS OVER DRIVING GT-R/エレクトロニック・アーツ・ビクター
エアーズアドベンチャー/ゲームスタジオ
鏡河お嬢様伝説ユナ RIMIX/ハドソン
天外魔境 第四の黙示録/ハドソン
ザ・キング・オブ・ファイターズ96/SNK
ファンキーヘッドボクサーズ/吉本興業
ミニ四駆/メディアクエスト
超時空要塞マクロス 〜愛・おぼえていますか〜/バンダイビジュアル
ゲゲゲの鬼太郎/バンダイ
重戦機ガイレンス2/メサイヤ
ルームメイト/データム・ポリスター
トゥームレイダース/ビクターインタラクティブソフトウェア

※会場によっては出展されないタイトルもあります。また、上記以外のタイトルが出展されることもあります。



パワーステージで繰り広げられるデジタルパフォーマンス

さて、この「デジタルサーカス」は、ただ新作をプレイしてもらうだけではない。各会場には「パワーステージ」が設けられ、さまざまなパフォーマンスが行われる予定だ。「ライセンスPRタイム」や、大画面を使った「ソフトハイライト集」などで、ショップや雑誌

誌では知ることのできない情報が得られることは間違いない。さらに、ポリショイサーカスのメンバーが、大画面に写し出されるCG映像やサターンでおなじみのキャラクターと一体になって、これまでにないデジタル・エンターテインメントを繰り広げてくれるぞ。

一部会場の「エネミーゼロ」プレゼンテーションには飯野賢治氏が自ら登場。サタ教とは比べ物にならないほどアツナイ話が聞けるかもしれない。



↑サイバーラビリンスで踊るヒロインリキッドヴィーナスが、魔王ブラックアイスにさらわれてしまった。大画面に写し出されるセガのキャラクター達の力を借りながら、勇者は魔王に挑む……。ライブアクションを交えたソフト紹介に注目!

↓土曜日は午後2時、日曜日は午後12時より予選大会を開催。それぞれ1時間前に整理券を配布する(会場により変更の可能性があるので、参加希望者は余裕を持って会場に行ってください)。予選参加32名から8名が本戦に出場可能。優勝者にはサターン版「バーチャロン」のソフトとツインスティック、それにセガのデジタルカメラ「デジオ」がプレゼントされる予定だ。参加賞のオリジナルサターンキーホルダーは貴重。



11月30日の東京・恵比寿会場には広井王子氏がゲスト出演予定。「天外魔境 第四の黙示録」の制作秘話などが聞けるかもしれない。



パワーステージ パフォーマンスプログラム

ステージでは、このプログラム以外にもCMタイム(映像による)などが予定されています。また、この内容は10月下旬時点の予定ですので、会場によって変更される可能性があります。

土曜日
SATURDAY



オープニング

ソフトライセンスPRタイム

「エネミーゼロ」プレゼンテーション

デジタルサーカス(25分)

「バーチャロン」ゲーム大会

「エネミーゼロ」プレゼンテーション

デジタルサーカス(25分)

ソフトライセンスPRタイム

エンディング

日曜日
SUNDAY

10:00

オープニング

「エネミーゼロ」プレゼンテーション

ソフトライセンスPRタイム

11:00

ソフトライセンスPRタイム

12:00

デジタルサーカス(25分)

13:00

ソフトライセンスPRタイム

14:00

「バーチャロン」ゲーム大会

15:00

「エネミーゼロ」プレゼンテーション

デジタルサーカス(25分)

16:00

ソフトライセンスPRタイム

17:00

「エネミーゼロ」プレゼンテーション

デジタルサーカス(25分)

ソフトライセンスPRタイム

18:00

エンディング

攻略

Data Search

もっと知りたいあのソフトを完全解析……Vol.3



エターナルメロディ

●メディアワークス●発売中●5,800円
●シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

ライターからの一言アドバイス

実は●イザズハーモニーもしっかり全キャラでエンディングを見てしまっている。●きメモや辛●ですらそこまでやっていないのに、何故だ?どうもこのゲームはツボなようで「仕事以外ではやらねえ!」という誓いをあっさり破って、今はカレン姉さんに愛注いでいます。ここでちょっと補足説明。2章からの各街でのデートとバイトのの表は4項目までしかありませんが実はもっとあります。残りは自分の目で確認してね(ライター/ボン吉)

楽しい

旅をしたい人に贈るエタメロ冒険の書

可愛い女の子3人との冒険の旅、このすばらしいシチュエーションの旅をより楽しく、より楽に進めたいと思っているキミのために、この「冒険の書」を贈ります。ただし手助けできるのは冒険の序盤「海賊王の島」まで。これ以降は頼もしい3人の仲間と協力して進めてください。仲間とのハッピーエンドを願って……。

キャラクター相性表

この表の見方は他のキャラクターの相性のキャラクターに対してどう思っているかを表しています。

	主人公	楊雲	メイヤー	カレン	アルザ	若葉	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
主人公		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
楊雲	△		○	○	△	◎	△	◎	◎	◎
メイヤー	○	○		○	△	☆	○	○	○	○
カレン	◎	○	○		○	○	△	◎	☆	◎
アルザ	◎	×	△	☆		◎	×	△	☆	△
若葉	☆	◎	◎	◎	◎		◎	◎	◎	○
リラ	△	○	◎	△	×	○		△	△	◎
ウェンディ	◎	◎	○	◎	×	◎	×		○	◎
キャラット	◎	○	△	☆	☆	◎	◎	◎		☆
ティナ	☆	◎	△	◎	○	◎	△	◎	☆	

★相性表の見方★

☆…最高♡ △…良くない
◎…仲良し ×…犬と猿
○…ふつう



1章 仲良しパーティを作ろう!

「楽で楽しい旅」の第一歩として欠かせないのがパーティー内の仲間同士の相性。冒険の中で仲良くなることがあるとはいえ、初めから仲が良いほうが楽なのは当然のこと(ケンカの処理で貴重な街のイベントを潰したくないよね)。この表を参考にベストなパーティーを作って冒険へ出発しよう。

世界は2人のため?
超仲良しさんはこの2人

この相性表を参考に、仲良しさん達を見てみると……。カレン&キャラット、アルザ&キャラット、キャラット&ティナの3組が超仲良しさん。この3人でパーティーを組めばベストだ。次点としてメイヤー、若葉、素直な子とおっとりした子は誰とでも仲良くなれるようだ。

ちなみにワーストは?

絶対同じパーティーに入れたくない犬猿コンビは、アルザ&リラ、リラ&ウェンディ。リラは全体的に誰とも相性が良くないので、パーティーに入れると苦勞する

2章 目的地はガミルの洞窟。まずはゲームの流れをつかもう

この2章から4章までは目的のダンジョンクリアまでを区切りとして、移動中に起こるイベント、街ごとのデート先とアルバイト先のデータ、各ダンジョンのマップを紹介しよう。5章、6章の表と合わせて活用すると便利だよ。

街 パーリア 出発

村 ムラン			
バイト先	街路	お出かけ	街路
	宿屋		道具屋
	市場		水族館

5日 木漏れ日の約束(ティナ)

町 トゥバリン			
バイト先	宿屋	お出かけ	道具屋
	靴屋		図書館
	教会		噴水広場
	花屋		本屋

6日 神秘の洞窟(メイヤー)

街 バリジア			
バイト先	街路	お出かけ	街路
	道具屋		骨董品屋
	町医者		アクセサリ店
	防具屋		花屋

10日 Mistake / (アルザ)

大都 ジェクリ

バイト先	アクセサリ店	お出かけ	靴屋
	ギルド		古本屋
	役所		市場
	ペットショップ		公園

7日 お気に入り(若葉)

町 トンペイ

バイト先	道具屋	お出かけ	骨董品屋
	町医者		アクセサリ店
	パン屋		憩いの広場
	古本屋		庭園

8日 カーニバル(ウェンティ)

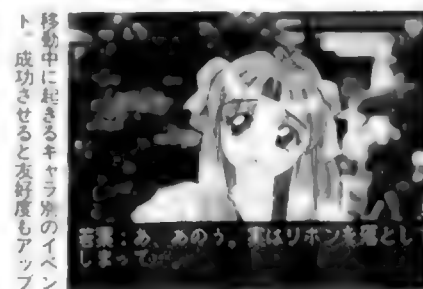
村 キャベリア

バイト先	市場	お出かけ	水族館
	公園		舞台小屋
	憩いの公園		占い小屋

6日 頼りにしてよ(カレン)

ガミルの洞窟 到着

最初のダンジョンまでということ
で、途中に登場する街の数も少なめ
だ。パーティー内にリラかアルザが
いた場合は、洞窟に到着する前にダ
ンジョンイベントが起こる。初めか
ら強いライバルチームに対抗するた
め、ガミルまではひたすら特訓とア
ルバイトをしよう。



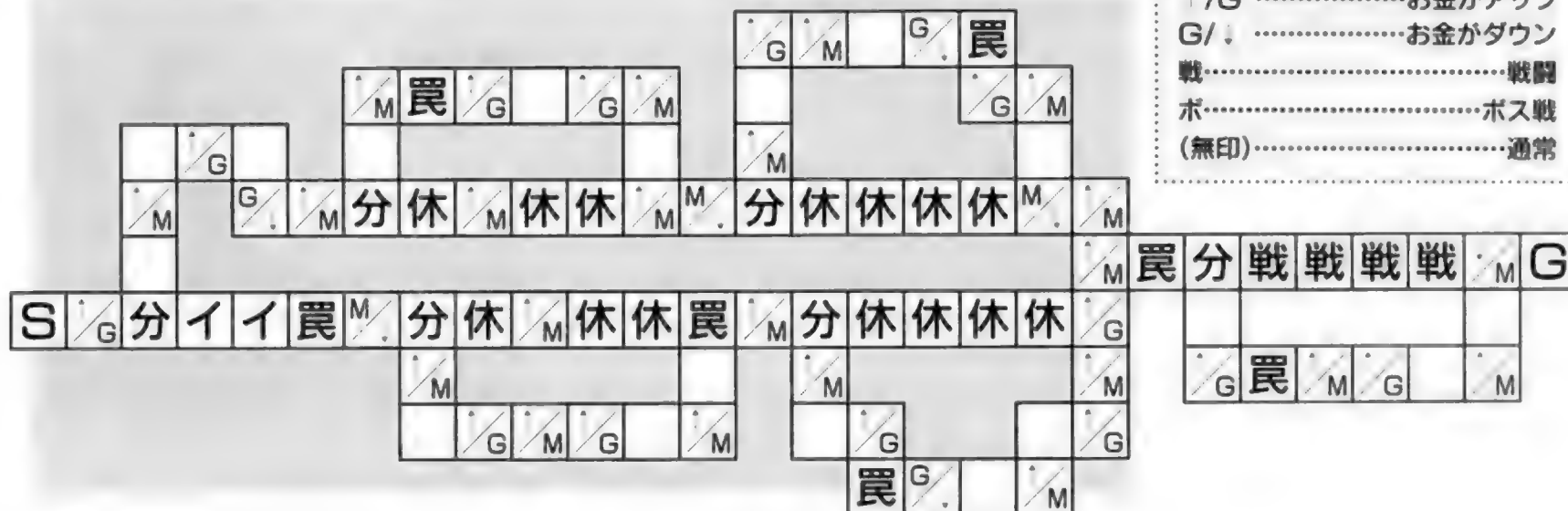
ダンジョンマップの記号

S	スタート
G	ゴール
分	分岐点
罠	トラップ
休	1回休み
イ	イベント
↑/M	MP回復
M/↓	MP減少
↑/G	お金がアップ
G/↓	お金がダウン
戦	戦闘
ボ	ボス戦
(無印)	通常

ガミルの洞窟

わかりやすい直線マップ。休み覚悟で直
進か、それとも「急がば回れ」か?

最初のダンジョンなので道は単純。ライバルパーティーとの戦闘をできるだけ避けるため1つ目の分岐で相手と違うルートを選ぼう。後はルーレットに折るのみ。出した数字と下の地図を見比べて進んでいこう。ライバルパーティー同士が潰し合ってくれると良いのだが……。



3章 ソーブルの湖までキャラの育成に重点を置こう

ガミルの洞窟

廃墟 アルジェ			
バイト先	教会	お出かけ	噴水広場

日 なし

村 ムー

バイト先	アクセサリー店	お出かけ	靴屋
	図書館		サーカス
	美術館		メロディランド
	アトリエ		アトリエ

日 Lost Child(キャラット)

街 ギトレ

バイト先	街路	お出かけ	街路
	学校		教会
	質屋		闘技場
	植物園		公園

日 これが最後の仕事(リラ)

町 ゲッコウ

バイト先	教会	お出かけ	噴水広場
	事務所		雑貨市
	各種屋台業		本屋
	探偵		定食屋

日 古代探訪(メイヤー)

大都 ターヴァルザン

バイト先	でっかい病院	お出かけ	美術館
	噴水広場		コンテスト
	劇場		雑貨市
	サーカス		アトリエ

8日 なし

街 シルベリア

バイト先	薬局	お出かけ	防具屋
	ペットショップ		公園
	高利貸し		劇場
	動物園		ゲーセン

日 でんじゃらす・ガー(若葉)

廃村 フワースン

バイト先	道具屋	お出かけ	骨董品
	各種屋台業		憩いの広場

日 正しい休暇の過ごし方(アルザ)

町 タスベル

バイト先	ギルド	お出かけ	古本屋
	義勇団		競技場
	本屋		動物園

日 旅は道連れ(ウェンティ)

村 ジール

バイト先	パン屋	お出かけ	憩いの広場
	古本屋		庭園

日 なし

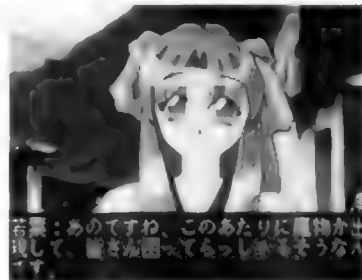
街 アッシュ

バイト先	骨董品屋	お出かけ	服屋
	武器屋		喫茶店
	庭園		スーパーゲーセン
	闘技場		遊園地

日 召し上がれ(メイヤー)

ソーブルの湖

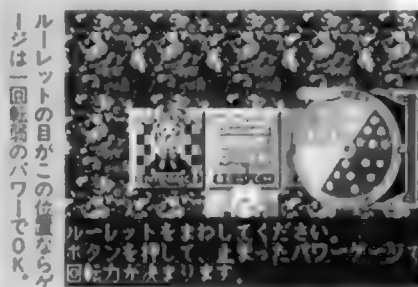
ガミルの洞窟から、次の目的地ソーブルの湖まではかなり長い時間が空いている。ここではキャラクターの育成に専念しよう。短所を補うのではなく長所を伸ばすといい。



この若葉のイベントから比較的大きいタンジヨーンイベントに

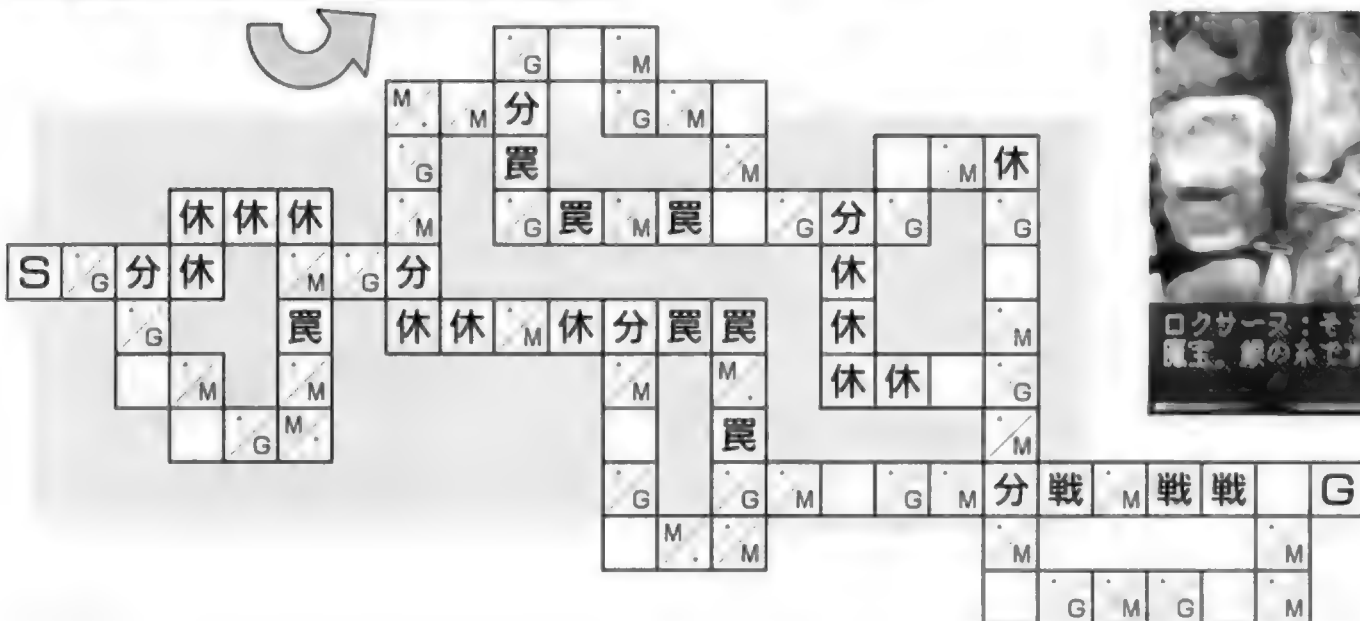
番外 正しいルーレットの止め方

次に印の所に6が出る場合を考えて、ほんの少しのパワーでルーレットを回すのがコツだ。



ソーブルの湖

ここは分岐点で、どんな選択をしてもゴールまでのマス数はそれほど変わらない。分岐点では次に自分の止まるマスを下のマップで調べて、損のないほうを選択して進もう。



ロクサーヌ：そきです。それこそが第2の魔宝。銀の糸です。

4 章

ソープルの湖

順調に行っていればそろそろこの辺りで、お金にも余裕が出てくるはずだ。街でデートできる場所と6章の相性表をチェックし女の子の出かけよう。友好度を上げる相手は1人にしておこう。全員と上手につきあう●きメモのようなことは難しいので、根気よくいこう。

日 元氣のもとを捜せ(ティナ)

町 キリーア

バイト先	武器屋	お出かけ	喫茶店
	防具屋		花屋
	鍛冶屋		植物園
	植物園		噴水公園

12日なし

街 ベン

バイト先	宿屋	お出かけ	道具屋
	町医者		アクセサリー店
	喫茶店		ペットショップ
	花屋		本屋

9 日 旧友(カレン)

大都 カーゼルーン

バイト先	喫茶店	お出かけ	ペットショップ
	ペットショップ		公園
	図書館		サーカス
	てっかい病院		美術館

6 日 歴史の影の中で(楊雲)

街 カミムマ

ハイト先	服屋	お出かけ	武器屋
	宿屋		道具屋
	教会		噴水広場
	競技場		博物館

5日 ミラーゲート(アルザ)

町 フェルソン

バイト先	学校	お出かけ	教会
	鍛冶屋		植物園
	水族館		ハイパーゲーセン

9日 気にしてほしいから…(レミット)

林道 ジュンベイ

ハイト先	骨董品屋	お出かけ	服屋
	大工		舞台小屋

日 しあわせの意味(リラ)

村 マイドウ

バイト先	町医者	お出かけ	アクセサリー店
	市場		水族館
	宿屋		道具屋

7日 お花はいかが(キャラット)

浜辺 ゲンショウ

ハイト先	道具屋	お出かけ	骨董品屋
	鍛冶屋		植物園

5	日	なし
---	---	----

海賊王の島

海賊王の島

ここでは初めてゴール前にボス戦がある。今までの特訓の成果を見せてやろう。神聖魔法と物理魔法をレベル3まで覚えているキャラは欲しいところだ。ダンジョンの後半にMP回復が並んでいるので、ボスまでにできるだけ全回復しておこう。



ソープルの潮から海賊王の間の街の数は8つ。大きい街が少ないのでバイトやお出かけの選択肢が少ない。移動中にある大きめのダンジョンはカレンのイベントに出てくるダンジョン。またライバルパーティのレミットのイベントもあり、なかなか可愛らしい一面を見せてくれるよ。

番外 友好度の影響力

仲間との友好度が低いと、育成で育ちにくい他、ダンジョンでの戦闘にも影響がでてる。プレイヤの選んだ攻撃をせずに自分勝手に動いてしまうぞ。



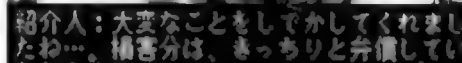
5 章



パートナーにした仲間と相性の良いバイトを選択しよう
仕事のデキによって金額も変化する。

アルバイトデータ表の使い方

育成、デート。すべての行動の源であるお金を稼がなければ冒険が続けられない。そこでより効率よく多くの金額を稼ぐために、バイトを行ったときに変化するステータスとアルバイトとキャラクターの相性の一覧表を公開する。2章から4章までの街のバイト先データと組み合わせて活用しよう。パラメータ変化表のほうはステータスの上がり方、相性表はアルバイトの内容とキャラの相性を表している。



バイト中にライバルチームからの邪魔が入ることも。給料をもらえなかったり、弁償金を取られることもある。

アルバイト実行時パラメータ変化表

場所名	アルバイト内容	給与	筋力	器用さ	敏捷さ	知力	信仰心	魅力
街路	ピラ配り	1180			△	×	×	
宿屋	ベットメーカー	1800	○	○	○	○	×	×
道具屋	店番	1200	△				×	×
骨董品屋	骨董品の目利き	1500	○	△	×	○	△	
服屋	マネキン	2000	×	○	○	○	○	☆
薬局	薬剤師	2500	×	○	△	☆		
町医者	看護補助手	1300	×	○	○	☆	△	
武器屋	店番	1250	☆	○	×	○	×	
防具屋	店番	1285	☆	×	○		×	△
アクセサリ店	さくら	1000	×	○	×		☆	☆
喫茶店	ウェイトレス	1200	○	○	○	×	×	
学校	講師	1100	×	△				△
花屋	販売員	1170	×		△			
ギルド	仕事の調整	1300	×		×		△	
役所	雑用	1180	×					×
乾屋	店員	1280					×	
ベットショップ	ベットの世話	990	△			×		
パン屋	パンを焼く	1350		○	○		×	×
教会	牧師、シスター	970	×		×		☆	
鍛冶屋	鍛冶職人	1600		☆				×
本屋	店員	1100			×		☆	△
古本屋	店員	1100			×		×	
市場	安く良い物を仕入れる	1500		○	○		×	△
義勇団	ガードマン、衛兵	1400		×		×		
質屋	店番	1270	△	○	×			
高利貸し	取り立てする怖い役	3000	○	○	×	○		×
図書館	本の整理	1260	×	○	×	☆	△	
てっかい病院	看護婦	1500	○		×		×	△
公園	ティッシュ配り	1080	△	○	×	×		
憩いの広場	草むしり	900	○	×	○	○	×	
噴水広場	噴水管理	1000	△	○	○	×		×
植物園	植物の世話	1000	○	○	×		×	
動物園	飼育係	1130	○	○	○		×	
庭園	水まき	1160	○	☆	×	△	△	
水族館	魚の餌付け	1800	○	○	○		×	
競技場	プラカード持ち	2000	○	○	○	×		
競技場	アナウンス	2000	△	○	△			△
劇場	劇団員	1680	○	○	○		☆	
サーカス	ピエロ	2200	○	○	☆	○	☆	
美術館	受け付け	1470	×	○	△			
舞台小屋	付き人	950	○	○	×		△	
探偵	探偵補佐	1800	○	○	☆	△	△	×
占い小屋	占い師	2500	△	○	○			×
家政婦屋	家政婦	1600	○	○	○		×	
事務所	ボディガード	2650	○	△	○	×		△
大工	大工	1700	○	○	○	△		
呼び込み	お客の呼び込み	3000			☆	×		×
コンテスト	キャンペーガール	2650	×	○	×	×		☆
賭博場	姐さん	4000	×				×	
各種舞台業	舞台移動のためのヘルパー	1300	○	○	△		×	
カウンセラー	カウンセリングする人	1250	☆	×	×			
ゲーセン	店員	1000	△			×		
スーパーゲーセン	店員	1300				△		×
ハイパーゲーセン	店員	1600		☆	☆	×	☆	×
博物館	職員	1200	△	○	△	☆	△	
遊園地	お話相手	1800	△	○	☆	×	△	
雑貨市	お店の手伝い	970	○	○	○	×	△	
アトリエ	トレース頑張れ	3500	×	☆	△		☆	
メロディランド	ランドの店員	3200				☆	○	○

アルバイト内容とキャラの相性表

[illegible]

6章 冒険の目的は元の世界に帰ることより……?

友好度パラメータを 上げたい君への⑧データ

女の子とのハッピーエンドを迎えるためには、デートの積み重ねが肝心だ。隣のデート場所の相性表を見て、彼女が喜ぶ場所に連れて行ってあげよう。これでハッピーエンドが待ち遠しいぜ。

相性表の見方

最高…☆ 悪い…△
良い…◎ 最悪…×
普通…○



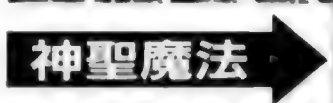
デート場所の相性表

場所名	料金	梅雲	メイヤー	カレン	アルザ	若葉	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
1 街路	350	☆			△		△		△	
2 遊園地	550	△		△	×					
3 骨董品屋	700	☆				△	×		△	△
4 服屋	1500	×	△							
5 武器屋	1000	×	×					△	△	△
6 防具屋	1000					△				△
7 アクセサリー店	1200		×	☆						
8 喫茶店	750	☆								
9 花屋	750						△			
10 靴屋	900	○	☆							
11 ペットショップ	850	×	×							
12 教会	300	☆			×		×	△		
13 本屋	600	○	☆		×				△	
14 古本屋	500	○	☆	△	×	△			△	
15 市場	700	△		☆		△				△
16 図書館	300		☆		×		△		×	
17 公園	200									
18 憩いの広場	200	☆	×	☆	△					
19 噴水の広場	200									
20 植物園	500				△					
21 動物園	500	△			☆					
22 庭園	650	☆	△		×					
23 水族館	1000	△		△	☆					△
24 競技場	550	×	×	☆	☆	×				△
25 闘技場	550	×		☆	☆	△		△	△	×
26 劇場	1000				×		△			
27 サーカス	1200				☆					
28 美術館	800	☆			×		△		△	
29 舞台小屋	200	○		△	×		△			
30 古い小屋	1500	☆	△				×	×		
31 コンテスト	800	△	△							
32 ゲーセン	900	△								
33 スーパーゲーセン	1000	△	△							
34 ハイパーゲーセン	1300	×	×	☆	☆			△		
35 博物館	800		☆		×					
36 遊園地	1300		△	☆						
37 雑貨店	800		☆							
38 アトリエ	2000			△	×					
39 メロディランド	2500	☆		☆	☆					
40 焼肉店	1500	×	△		☆					
41 定食屋	800	△			☆			△	△	

最終章 冒険者の常識、これからマスターしたい魔法リスト



物理魔法



神聖魔法



精霊魔法

魔法リスト

区別	レベル	魔法名	知	信	魅	消費MP
物理魔法	1	エネジー・アロー	100	0	0	40
	2	ヒート・シャワー	250	0	0	120
	3	ライトニング・ジャベリン	400	0	0	120
	4	クリムゾン・ナバーム	650	0	0	220
神聖魔法	1	キュアー・ウェイブ	0	100	0	40
	2	キュアー・ライト	0	250	0	110
	3	ヒーリング・ウェイブ	0	400	0	120
	4	ヒーリングスフィア	0	650	0	210
精霊魔法	1	ウオーター・レストレイション	0	0	100	50
	2	ウインド・ウイング	0	0	250	90
	3	アース・シールド	0	0	400	130
	4	フレイム・アーム	0	0	600	190

「知力」「信仰」「魅力」のパラメータの数値が増えるごとに魔法を覚えていく。これ以上のレベルの魔法は自分の力で探してみよう。物理魔法が攻撃、神聖魔法が回復、精霊魔法が補助の役割だ。

冒険はまだ始まったばかり

さて、ゲームは海賊王の島までで約3分の1まで進んだところ。まだまだ冒険はこれからと

いったところだろうか？ ここまでに紹介したデータを参考に進めば楽にハッピーエンドにたどり着くはず。すべての魔宝を集めたら何が起こるのか、ぜひ自分の目で確認してね。



ダンジョン 狂騒曲

坂田靖子 著・画

「スーパー64」で好評連載中のコラムが単行本になりました。書き下ろしのコミックなど読んで見て楽しめる、ゲームフリークのまんが家が放つ初のコラム集です。

B6判・192ページ
定価1,000円



好評発売中 ゲームマシンは デイジーデイジー の歌をうたうか

小野不由美 著 水玉螢之丞 画

B6判・240ページ
定価1,000円

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、ブームといわれ続けたジャンルがあったのでしょうか？ 最初は子供の遊びであったゲームを今は大人の大人までやる時代。いったいゲームの魅力とは、なんなのだろう。かつては、ゲームからいちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたけかけてくれます。ああ、そうだったよなあとも共感するもよし、自分との違いにおどろくもよし。とにかく楽しめる一冊でしょう。

ゲームデザイナー
堀井 雄二

定価は税込です。お近くの書店でお求めください。

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

SOFT
BANK

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター

4コマDX デラックス

好評発売中

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠
定価750円 A5判・136ページ



表紙イラスト 杉森建

4コマDXシリーズ第2弾11月上旬発売!

にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる 他多数
予価750円 A5判・136ページ

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series



闘神伝

アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!
定価880円 A5判・200ページ



豪血寺一族2

ちよっとだけ最強伝説

アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2〜ちよっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。
定価980円 A5判・208ページ



スーパーリアル麻雀PV

パラダイス〜オールスター4人打ち

アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍!真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!
定価980円 A5判・240ページ



闘神伝2

アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。
定価980円 A5判・240ページ



ヴァンパイアハンター

Darkstalkers' Revenge

アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!
定価1,100円 A5判・224ページ

但し、北海道、九州は300円増、
沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上
料に300円プラスして下さい

●土曜日は、定休日です。

パワーバッテリー	4,100円
バックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
封鎖ケーブル	1,000円

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

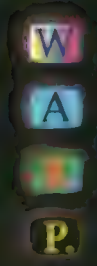
②銀行振込み→ 東京三菱銀行 東京駅前支店 当番0415749 (有)サンタ
に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒にに入れて下さい。商品が届くまで3~5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4~10日かかります

郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ





MARTI
presents
an
Interactive
Movie
ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

12.13
ON SALE

ドラマが
始まる。

6800yen
CD Sets
For SEGA SATURN





クレイジーイワン

標準価格5.800円（税抜）

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-3426

**SOFT
BANK**

SS史上初! 高速機動対戦開始 クリエイティブヒューマン

サターンソフト通信販売

TEL 03-5443-8469(代)
FAX 03-5443-6593

当店は新品専門店です。

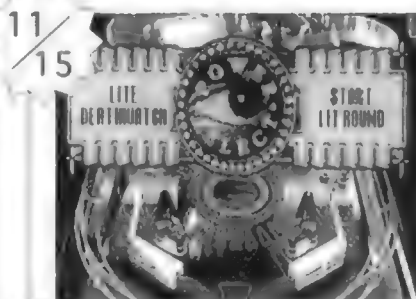
営業時間 AM10:00~PM9:00
FAXは24時間受け付けOK

●FAXでご注文の際は必ず住所、氏名、電話番号をお書き下さい●

年中無休

送料 ¥780 着払い・手数料込み

●郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい
●本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります
●北海道、九州、沖縄は送料に100円が加算されます。
●予約のキャンセルは1週間前までとなっております



ネクロノミコン

KAZE/ピンボール/定価 ¥5,800

予約特価 ¥5,220



バーチャコップ2

SEGA/カンシューティング 定価 ¥5,800

予約特価 ¥5,220



電腦戦機バーチャロン

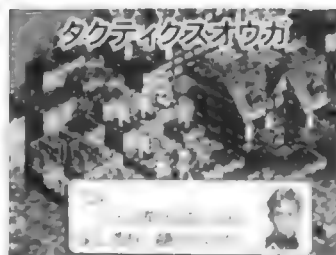
SEGA/高速機動対戦 定価 ¥5,800

予約特価 ¥5,220

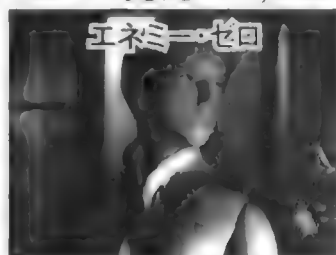
話題騒然! 11月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
11/22	卒業クロスワールド	¥5,220
11/22	ハイパーデュエル	¥5,220
11/22	プリクラ大作戦	¥6,120
11/22	ステーキスウイナー	¥5,220
11/29	探偵神宮寺三郎	¥5,220
11/29	ビバリーゴールワールドワイドエディション	¥5,220
11/29	戦国ブレード	¥5,220
11/29	太閤立志伝 II	¥7,020
11/29	ブラドルディスクコスプレイヤーズ	¥3,600
11/29	大運動会	¥5,220
11/29	美少女戦士セーラームーンSS	¥6,120
11/29	銀河英雄伝説	¥5,220
12/6	スーパーパズルファイター II X	¥5,220
12/6	機動戦士ガンダム外伝 II	¥4,320
11/29	バーチャファイター3カレンダー	¥1,800
11/29	サクラ大戦カレンダー	¥1,800

予約受付中!!



12/13発売 ¥5,220



12/13発売 ¥6,120



12/13発売 ¥7,920

特価サターンソフト	
シャイニングウィズダム	¥ 980
リンクリバーストーリー	¥ 1,280
時空探偵DD	¥ 1,980
マジックナイトレイアース	¥ 1,980
VCD VF2・マルチナディアVol.3	¥ 1,980
バーチャファイター2	¥ 2,980
セカラリーチャンピオンシップ	¥ 2,980
大戦略 作戦ファイル	¥ 2,980
パンツァードラクーンツヴァイ	¥ 2,980
誕生〜S〜	¥ 2,980
カンクリフォン	¥ 2,980
ドラゴンフォース	¥ 2,980
ビクトリーコール'96	¥ 2,980
月花露幻譚	¥ 2,980

サターンソフト	
Jリーグプロサッカークラブを作ろう	¥ 6,120
アイドル麻雀スーチャーバイ2	¥ 7,020
トア 聖堂王記伝	¥ 5,220
萬葉集	¥ 5,220
エンジェルリップス	¥ 6,120
夢遊遊撃隊〜活劇編〜	¥ 5,220
疾風魔法大作戦	¥ 5,220
ピンボールグラフィティ	¥ 6,120
SONIC WINGS SPECIAL	¥ 6,980
WIPE OUT	¥ 5,220
NIGHTS	¥ 5,220
テカスリート	¥ 5,220
グレイテストナイン'96	¥ 5,220
ボンバーマンSS	¥ 6,120
アクアゾーン	¥ 5,220
きんぎょくばにーブルミエール	¥ 5,220
異電三國演義	¥ 6,120

パズルボックス2X	¥ 5,220
バーチャファイターキックス	¥ 5,220
野々村病院の人々	¥ 6,120
ときめきメモリアルDX	¥ 6,120
ときめきメモリアルSP	¥ 8,820
NIGHTTRUTH=1	¥ 6,120
同級生II	¥ 7,020
神様の世界エルハサート	¥ 6,210
24時間 トビートアレシ	¥ 6,120
タークセイバー	¥ 5,220
フレイティングハイバース	¥ 6,120
天地を喰らう2	¥ 5,220
鋼鉄雲城(スティールダム)	¥ 5,220
ストリートファイターZERO2	¥ 5,220
テストラクションダービー	¥ 5,220
ガンダム外伝1	¥ 4,320
セカラリープラス	¥ 5,220
アウトラン	¥ 3,600
サンダーフォースGバック1	¥ 4,320
闘神伝URA	¥ 5,220
リアルバウト餓狼伝説	¥ 7,920
平成四姉妹若草物語	¥ 7,920
エターナルメロディ	¥ 5,220
麻雀大会 2 SPECIAL	¥ 6,120
ラングリッサー III	¥ 5,220
ワールドシリーズベースボール2	¥ 5,220
マスター オフ モンスターズ	¥ 6,120
LUNAR シルバースターストーリーズ	¥ 6,120
BATSUGUN	¥ 5,220
伝説のオウガバトル	¥ 5,220
セクシーパロディウス	¥ 4,320
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	¥ 5,220
リロードサーカ2	¥ 5,220

ハード・パーツ	
セガサターン	¥20,000
新バーチャスティック	¥ 5,510
シャトルマウス	¥ 2,780
マルチターミナル6	¥ 3,480
パワーメモリー	¥ 4,380
S端子ケーブル	¥ 1,840
RFユニット	¥ 1,840
電子ブックオペレーター	¥ 3,480
フォトCDオペレーター	¥ 3,480
ミッションスティック	¥ 6,980
RGBケーブル	¥ 2,320
プロコマンダー	¥ 2,320
ファイタースティック ZERO2	¥ 3,700
コードレスパッドセット	¥ 4,560
マルチコントローラー	¥ 3,610
DISPL	¥17,800
3RADD	¥ 5,980
32:64	¥ 9,800

攻略ビデオ	
ファイティングバイバース	¥ 4,320
電腦戦機バーチャロン	¥ 4,320
ラストボックス	¥ 4,320
ガレージキット	
1/72 VR テムジン(塗装済)	¥ 3,980
1/144 VR バイパー II	¥ 6,800
1/144 VR ライデン	¥ 8,800
1/5 藤崎 詩織 完成品	¥ 7,800
1/8 藤崎 詩織	¥ 4,800
1/8 朝日奈 タ子	¥ 4,800
1/8 虹野 沙希	¥ 4,800
1/8 綾波 レイ	¥ 4,800
1/8 惣流=アスカ=ラングレー	¥ 4,800

とってもお得な会員特典!!

●なんと掲載料金から5%の割引!
●さらに会員価格での合計金額が1万円を超えると送料サービス!!

会員になるには?

●商品に同封されている登録用紙を送るだけ!
5%割引はサターン関連の商品にかぎらせて頂きます。
お送りいただかないと登録できませんのでご注意ください。

SEGA SATURN NETWORKS

・SEGAMODEM インターネット、XBAND、どん
・KEYBOARD どんひろがるネットワークの
・FDユニット 可能性!! 好評発売中!

限定20台! 特別セット

●サクラ大戦パワーセット●
サクラ大戦通常版+パワーメモリー
ヒューマン特別価格 ¥9,980
●ファイティングバイバースセット●
ファイティングバイバース+バーチャスティック2
ヒューマン特別価格 ¥10,480

定期購入を受け付けております!!

毎月定期的に入りたいだけの場合は、特別価格にて商品を提供させていただきます。詳しくは定期購入担当、下村、佐藤宛にお電話下さい

新作を予約された方は消費税をサービスいたします。

(株)クリエイティブヒューマン通販部 〒105 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル3F

SEGA PRESS

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は「ナイツ」特集の続き。グッズ情報だ！

PRESENTED BY

SEGA
Vol.12


今回はセガ・キャラクター部ニュービジネスチームから清水信彦氏が登場。「ナイツ」の最新商品情報と今後の展開を語ってもらった。

女性に人気のセガのニューフェイス「ナイツ」

本誌■クリスマスナイツも登場して、ナイツもキャラクターとして定着してきましたが、最近のグッズにはどんなものがある？清水■セガのブランドのものが中心ですが、文具やOAクリーナーやOAクリップ、マウスパットなどのPC周辺グッズ、バトルメンコやステッカー、各種カプセル玩具などが年末に向けて続々予定中です。

今回は「ナイツ」のグッズ展開を特集しちゃうのだ！

本誌■ナイツというキャラクターは、ちょっと大人向けかなとも思いますが、キャラクターへの手ごたえや期待度は？清水■ソフトのアンケートハガキなどを見ていると、かなり女性の方から人気があるキャラクターだな、という感触は得ていますね。もともとナイツというキャラクター自体、ゲームユーザーに限らず、子供から大人まで親しまれるキャラクターを目指していましたし、セガにはソニックやバーチャファイターなどのキャラクターがいますが、どちらかというと、みんな男の子向けで一種硬派なイメージがありますよね。そんな中、ナイツが20代の女性などに受けているのを見ると、女性を取り込んでいけるキャラクターとして育てていけると思います。

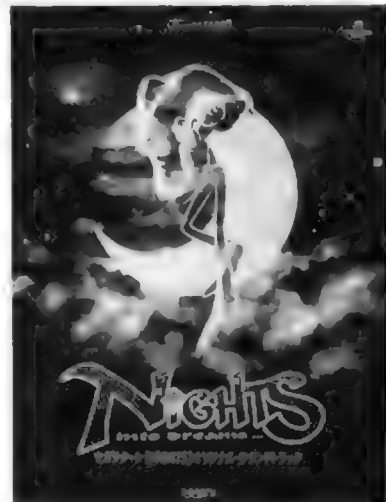
本誌■今後の商品展開の予定は？清水■最初に紹介した商品は、どのキャラクターでも展開しているものなんですけど、今後はそれら以外にも、ナイツのイメージに合う女性や低年齢層も飛びつくようなアクセサリや玩具類も展開したいですね。

本誌■開発のソニックチームから要望は？清水■例えばスキー場でナイツの頭の形

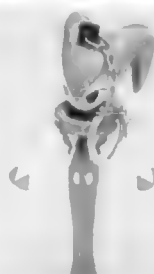
をした帽子を被っているといいよね、とか、ナイツが持っている透明の笛なんてあったらなあとか、すべてを商品化するのには非常に難しいですが、なるべくチームのアイデアを実現させたいと思います。本誌■最後に、今後注目のアイテムは？清水■セガのゲームでは初めての商品なんですけど、ナイツの曲の楽譜が発売中です。内容は小学校高学年から中学校程度の知識があれば弾ける、ごく簡単なものなんですけど、興味のある人はぜひ買ってほしいですね。この他にもソニックチームが全ビジュアルを作成する絵本の企画なども進行中です。こちらはちょっと高い年齢の女性にも受けそうな内容ですので、楽しみにしてほしいと思います。



読者の方からのナイツ。最初は東京部・コムカストの間の関係が不可動人形をコメントつきで紹介し、身体は11カ所も動く可動人形にはチームみんな驚かされました。しかも初めてのフルスクラッチモデル。ソニックチームに大切に飾らせてもらいます。



「ナイツ」の曲を自分で弾きたい人にはセガ初の楽譜（ドレミ楽譜出版社/1,600円）がおすすめ。



次は福岡県・手島神社のキーホルダー人形。チームの数人がセガから発売される新製品と勘違いしたほどのデキ。ありがとうございます。

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見えないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々最新の情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。11月第2週は、Dr.ワタリのパワーチャロントーク。第3週はクリスマスナイツなどサターン新作情報。どちらも最新情報満載、聴き逃さないね！

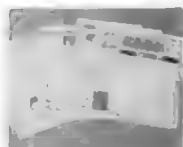
●毎週金曜日内容更新 ●収録時間3分間

 札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
広島 082-292-8181
博多 092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600(東京のみ)

SEGA FAX CLUB

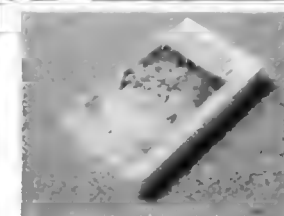
音声ガイドに従えば、FAXで他で見えない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隔々まで満載だぞ。今回はサターンの超トクダネも発表されてるよ！

●毎月8日内容更新 ●最大30ボックス用意

 東京 03-5950-7790
大阪 06-848-0606

 11月 11月8日
12月 12月8日
1月 1月8日
※年末年始は12月20日
2月7日、2月14日のセ
ガスタは通常通りだよ

近くのお店でチェックしよう！

セガビデオマガジン



セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットでも伝えてくれるのが右の5局（動画などもある）。他ではインターネットのホームページで最新情報。

●毎月8日更新

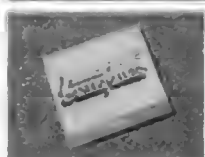
 現在5ネットで開催中
●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806 (平日9:00~19:00 土9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)
●「PC-VAN」事務局 03-3454-6909 (平日9:00~17:00/祝・祭日を除く)
●「PEOPLE」事務局 0120-860-864 (9:00~18:00)
●「COPERNICUS」事務局 045-682-2470 (9:00~17:00/土・日・祝・祭日を除く)
●「ASCII NET」03-5352-1605 (9:30~17:30)

※上の5局の詳しいサービス内容や入金方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いいたします。

 セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp>

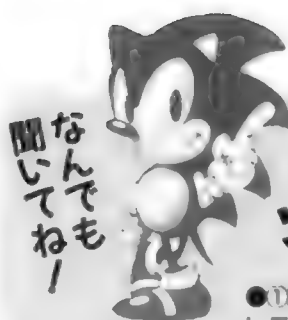
 ゲームバスターズ <http://www.busters.or.jp/>

フラッシュセガサターン



●Vol.11収録タイトル(11月~)

- ピクサー・ウォー・LOWE EDITOR
- セクシーパロディウス
- デジタルピンボール・ネクロノミコン
- バトルバ
- 世界の華章から(1) スイス編
- ENEMY ZERO(デモ映像)



SEGA PRESS Q&A (仮称) ソニックスタジアム

●①SEGACAL
LENDAR

1996として去年は「VIRTUA FIGHTER」のものが販売されましたが、1997年用のカレンダーは販売されないんですか? 個人的には「バーチャ3」か「バイパーズ」のものが欲しいのですが……。②「サターン」の名前の由来は?

(静岡県・山下浩一)

セガ■①今年の年末は以下のカレンダーの発売を予定しています。「サクラ大戦」(11月29日 ¥1,800)「バーチャファイター3」(11月下旬 ¥1,800円)「NIGHTS」(12月上旬 ¥1,000円)の3作品。いずれもゲーム取り扱い店にて発売します。残念ながら「バイパーズ」はないけど、豪華なラインナップを用意しましたのでぜひ買ってくださいね。②セガサターンは、セガから発売された6番目のハードということで、太陽系6番目の星である土星の名前(サターン)がつけられました。

●パワーメモリーは電池切れなんてことはあるのですか?

(東京都・森田哲也)

セガ■従来のゲームハードは、メモリーのバックアップを電池を使用することでデータ保存してました(したがって内蔵の電池が切れるとデータも消える)。しかし、パワーメモリーではフラッシュRAMというシ

ステム(このシステムは電気が通電している時「ゲームの電源ONの時」にデータの焼き込みを行い、しかも何度も繰り返し行えるという画期的システム)を使っており、電池は使用しておりません。このことにより電池切れという問題点を解消、半永久的に使っていただけるのです。安心して、大切なデータを保存してご利用ください。

●①「エヴァンゲリオン」のゲームがパソコンで出ると、サターンで出る予定はあるんですか? ②ハニー花谷さんって結婚しているんですか? (沖縄県・島辰之)

セガ■①みなさんおまたせいたしました。ついに「新世紀エヴァンゲリオン」の新作の発売が決定しました。その名も「新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression」。近々「セガサターンマガジン」でゲームの情報をお届けするので期待して下さい/ ②花谷は結婚してません。パブリシティチームで結婚しているのは竹崎氏のみです。だれかいい人がいれば紹介して下さいね(花谷君、早くいい人見つけなさい)。花谷氏への励ましのお便りもドンドン募集中です。

●サクラ大戦の続きを作ってほしいっす// 偉大でユーザーおもしろのセガならこの願いが届くはず……。

(大阪府・浅野正行)

セガ■発売後も大反響の「サクラ大

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう!

▼神奈川県・匿名希望



あははははははは。なんかいい味出てて、スタッフ一同爆笑してしまいました(最後のゲームみきさんのエコーが最高)。ふと思いついたので、描いてみたんですが、意外とこんなアイデアから実現するかも?(笑)。

ジを増やせというお便りはたくさん来てますよ、どうですか副編集長/ 試しに、今回の悩みについてお答えしましょう。受験生にとって年末から年始の今の時期が一番大切な時期です。しかし、セガサターンは、年末に向けて続々と面白いタイトルが発売されるのも事実。受験は諦めるしかなさそうですね(ウソ、ちゃんと勉強しなさい/ 何事もほどほどが大事ですよ)。そうそう、ちなみに、当部署は、今はプロマネではなくCSプロモーション部なんですけど……。そのへんもよろしく。

セガ広報日誌

この号が出ている頃には、さらに年末のセガサターンの隠し玉が発表されている頃。サタマガ編集スタッフだけでなく、広報担当者もこれから本番。みんなも応援してあげてね。



竹ちゃん
ゲーム雑誌がこんなに増えているのか!

10月26日は久々に映画を3本連続で観た。「八つ墓村」「ザ・ファン」「エグゼクティブ・デジション」だ。結構から言おう。3本目が一番面白かったけど、さすがに寝れてしまった。平日の睡眠不足も加わり、帰宅直後、ボタンと倒れた僕は、結局15時間も眠ってしまったのである。話は変わって、先日SCEのステハニー増との撮影があった。初めて合うのに仲良しなポーズを要求され、緊張したよ。



南雲くん
年末は何かいいことありますように……

東京にきて思ったことの1つ、地震が多いということです。理由はよくわからないけど、とにかく良く揺れる。特に今住んでいる所は、後ろが崖で、しかもアンバランスな作り(1階が駐車場)の4階に住んでいて、ちょっとした揺れでとんでもないことになってしまい、もうちびりそうです。先日もしも揺れていたら物凄い揺れがあり飛び起きたら自分の心臓の鼓動で揺れていただけでした。ああ、驚いた。



ゲームみき
近頃やたらめったら変な夢を見る。ぐう。

おおさぶさぶ。これくらいになると鏡に顔が映らないですね。私は居酒屋さんによくある1人用の鉄の小鍋を持っているので、寒くなるとこれを使って色々な料理を煮込んでいます。(4人用の立派な電気鍋もあるんですが、1人で食べるにはどっかすぎてダメ) おすすめは、キムチに豚団子入りの辛い鍋ですが、寄せ鍋のうどんがわりに冷凍のタコ焼きを放り込んだものも結構面白いです。



ハニー花谷
セガ、日本のGOVの事も大切に……

どーもー。というわけで、前回のお小生の日本シリーズ予想はものの見事に御本マジックと野田・藤本平の投手陣にやられてしまったわけで、面目ない。寂しそうにガックリ肩を落としてスタジアムを去る背番号33番(長嶋監督さん)には哀愁を感じた今日この頃。でも、気分はもう秋のG1「マイルCS」。「エリサベス女王」。「ジャパンカップ」に向けて赤ペンを握っちゃってる小生である。



闇鉄人
寒い寒すぎる。憂鬱だったからか?

いつもながら、柏ジェフと草少年誌「はじめの歩」の著者、森川ジョージ君に遊びに行こう、ということになり早速電話。なんとビックリ「今日辰吉来るよ!」と朗報が耳に飛び込む。早まる気持ちを落ち着かせ、森川君に到着。しばらくすると玄關ベルが鳴り、長谷丈一郎氏の登場/ お互い挨拶を済ませ、早速VF3の戦いが……。こんな楽しく対戦したのは久しぶり、いつしか外は朝。

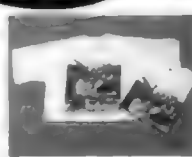
ハガキ

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクビル5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
●ご意見コーナー
●質問コーナー
●イラストコーナー
●その他
みんなのハガキを待ってるぞ!

セガプレス プレゼント

今回はコレ!



今回は、「クリスマスナイト」発表に合わせ、ナイツの「シャツ」を再び放出! これナイツと一心同体(笑)

【特別】セガアルバイト募集! セガではゲームセンターのアルバイトを募集しています。仕事は発売前のゲームソフトのチェックです。応募資格は20~25歳の男女でセガに通勤が可能で辛抱強くまじめに仕事ができる方に限ります。勤務時間は月~金の10:00~18:30です。官製はかき(住所・氏名・年齢・電話番号・志望動機)を記入して11月22日必着で下記宛先に応募してください。面談を行う方は、11月29日までに電話連絡します。宛先: 〒144 東京都大田区東横谷2-13-1 羽田愛信ビル内 株式会社・エンタープライゼス 企画事業部「アルバイト募集係」まで

続・仕事を取るか? バーチャを取るか?

一人、会社の会議室にあるVF3の筐体でCPU戦をやっていた。CPUの設定はハーデスト(一番強い)設定にしてある。CPUは何度もこっちの攻撃を絶妙に避け投げや打撃技を容赦なく入れてくる。「綺麗に避けるなあ。これを自分のものにできれば強くなれるかもしれないあ。」などとぶつぶつ言いながらプレイを続ける。CPU戦にも飽きてきた俺は、何の気なしにCPUの攻撃を避けるだけに専念していた。最初のうちは避けが間に合わなかったり早かったりで、反撃をくらっていたが、そのうち結構避けられるようになってきていた。「俺って避け使えてる?」現在、大スランプ中の俺にはこんなちょっとしたことで嬉しくなってくる。

そこで、少し趣向を変えてCPU相手にEとGボタンだけで1セットを乗り切る、といったゲームをしてみることにした。ところがこの遊びが結構ヒットした。気が付くと会社が始まるまでの3時間ぶっ通しでこればかりやっていた。

★

その日の夜、とあるゲーセンにバーチャがあったのでとりあえずプレイしてみる。朝やった避ける練習の効果がどれくらいあるか試してみた。その結果は見事なものだった。パンチ系はさすがにできないが、発生がちょっと遅めの技ぐらひはかなりの確立で避けられるようになっていた。とにかく相手の動きが見えるのである。しかも見ていて美しい。そして連勝。これがVF3のスタイルなんだ。ここに来て初めて鈴木部長が言っ

いた「VF3のディフェンスはガード50%避け50%」の意味を理解できたような気がする。

ここがVF3の出発点だと俺は思う。特にこのあたりを理解しているもの同士の対戦は見ているだけでもかなり楽しめるはずだ。これを読んでいるバーチャジャンキー達もVF3を理解している人は少ないだろう。まだまだこのゲーム、奥は深い。いつまでもVF2を引きずってないでVF3というゲームをもっと理解することをお勧めする。

★

仕事しないで会社のホームページ作りました。まだ、何にもできてませんが、見てやってください。アドレスは「<http://ux01.so-net.or.jp/mmuse>」です。

内容はたいしたことないですが、



いよいよ本職が、1回目の修業に入った。11月下旬の発表会までにいいたいどこまで作れるのか? そしてバーチャは? 誰か時間貸してくれ。でも金はなし。

自慢の「裕くんのお部屋」を一度覗いてください。ただの親ばかページですが(笑)。

お手紙の他に、インターネットメール(ikesarah@fa2.so-net.or.jp)や、ニフティサーブ(BZE11441)でも受け付けています。

★

イベント情報です。

11月23日(土)。東京都府中、セガワールドアルカス(連絡先: 0423-65-2591)。ブンブン丸、池袋サラによるVF3百人組み手。
11月24日(日)。東京都竹の塚、ピーアークJJ(連絡先: 03-3858-0137)。ブンブン丸、池袋サラによるVF3百人組み手。

11月から来年の1月にかけて一気にイベントやります。お近くで開催の際には是非遊びに来てください。お待ちしてま〜す。

VF3百人組み手inムー大陸

11月23日(土)に「ムー大陸東京山店」で組み手をやってきました。ムー大陸はゲームソフト会社として有名な「アトラス」が運営するアミューズメントスポットです。で、今回は私と、柏シェフリー、そして男子サラの3人で行きました。結果は資料として残っていないので報告できませんが、勝率として9割くらい。よくよく考えて見ると柏シェフリーと男子サラって、どちらも男子部門、女子部門の全日本一チャンプだったんだとあとで気が付きました。うーむ。そういえば、WOWWOWのトラマ見ました? 私は結局見られなかったんで、見た人いたらどんな見合だったかレポートください。



今週の裕くん

仕事が佳境に入ったため、ママと裕くんは実家に帰りました。もう最後の日なんか泣きそうになりました。って1ヵ月で帰ってくるんだけど。なんでも人から聞いた話ではこいつぐらいの年で1ヵ月合わない忘れちゃうらしい。洒落にならないってその話。裕くん、忘れないでくれよ俺のこと。



ムー大陸のイベント会場でのショット。誰にでも愛想が良いんだから。

WARP

ワープが羽田に

やってきた!

何と「エネミー・ゼロ」 の初回分は3Dジャケット に決定だ!

セガの毛塚さんは何で牧師の
ような発音なんだろうと、悩ん
でいる内にもう10月も終わり
である。と、いうことは「エネ
ミー・ゼロ」のマスターアップ
までもうわずかの時間しかない
じゃないか。と慌ててももう
時間もないし、なるようにナレ
ーとセケ&クソに聞き直してい
るこの毎日なのですが、本当に
12月の13日に出るんでしょ
うか? こんなコトだったら13日
の金曜日とかローラの誕生日
(本姓)だとか言っていないで、
20日にすればよかった(あまり
変わらないか)クーノ、ってこ

れじゃ前回と同じになってしま
うので今回は少しは違う情報を
……。突然3Dのジャケットがやりた
くなくなってしまったんですよ、ま
あはじめは3万本限定とかにし
て、定価500円とか千円とかア
ップしようと思ったんですが、
(いや、実際そのくらいかかるの
よ)思いきって30万個作ってみ
たらどうなんだ? と見積りを
とってみたところ、なんとワザ
と安くできるじゃありませんか
(といっても千円よ)というワ
ケで思いきって30万個までは
限定3Dジャケットにしていま

死にたいワープのスタッフには、真摯な態度でサポートして
手紙じゃなくてもOKよ、誰か助けてや、〒150東京都
渋谷区南横町1-9-7 ITOXビル6F株式会社ワープまで



いました(本気かいな)
値段は変わりません。ワープが
らのクリスマス・プレゼントだ
と思ってください。なので「3
Dジャケット、ゼエッたに欲しい
いい」という人はお店に予約し
てください(初日に入荷が確実
な店であれば3Dジャケットになる
ハズです)。よろしく。
「エネミー・ゼロ」の開発もラス

トです。これが出る頃には、残
り1週間です。そこでみなさん
にお願いします。1日2時間程度
の睡眠で開発しているワープの
猿岩石状態のスタッフに励まし
の手紙をください。宛先はプロ
グラマー宛かグラフィック宛、
もしくは僕(飯野)宛でお願い
します。死にかけの僕らを助け
てください。お願い。

サターン教通信

上の死にそんな猿岩石日記と
はガラッと変わってサターン教
通信を始める(といっても書いて
いるのは同じ飯野賢治なので、
ちょっと苦しい、助けてー)。
そんなワケで前回似顔絵の募集
をしたのだが、はっきり言って
なかなかレベルが高いのだが、
もうちょっと枚数が欲しいので
(だって1ページ特集するんだ
もん)もう1回待つとする。あと
誰だかわからないのか多いので
表には名前を書いてください。
ところで、最近サタ教はアブない
ネタが少ないとの手紙が多い

ので(そんなことないってか)ち
ょっとアブないネタにしてみ
ましょう。まず、ワープの話から、
よくネットとかでワープがサタ
ーン版「ドラクエ」を作ってい
るなどと言われていますがそん
なアホな仕事するワケないじゃ
ないすかね。というワケで絶対



サタ教

イリマジョーリ永沼から送られて来たロゴ
インパクトがあったので載せてみた

にありません。同時に64も開発
してませんし、プレスで
「EO」は出ません。ホント変な
ウワサが多いワ。ウワサといえ
ば、セガの年末隠し玉、この号
が出るころには発表になっている
んすかね? ほくも楽しみに
してます、バシバシッパキッね。
またウワサと言えはどうかやあ
のメーカーとあのメーカー本
当にサターンに参入したみたいで
すよ。結構意外ね。

そんなワケで1回分待ちます
ので、ぜひおもしろい似ている
似顔絵を送ってください。

あとさき

ところで、一体いつになったら
決まるのかとセガのダンテ
ー岡村さんも病院に通いなが
ら待っているサタ教のロゴ
マークだが、12月13日売りで
発表します。なのでもうちょ
っと待てるので、腕に自信が
ある人と問屋に在庫があるメ
ーカーは急いでロゴ・デザイ
ンを送ってくださいね。

〒103
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク セガサ
ターンマガジン編集部
「ワープが羽田にやって
きた!」各係

Hello!! CAPCOM

Vol. 18

SS版"C・ボッツ"に夢を託そう特集

今回のボッツコーナーはみんなが考えたSS版のオリジナル要素を抜粋して紹介していくぞ。

●アーケード版をできるだけ忠実に移植してほしいです。あとはボスメカを使えるようにするのなら簡単に使えるようにしてください。デビロッド姫が主人公の続編も希望します！

(長野県・甘茶堂)

編★アーケードでボスメカを使うのはちょっと難しかったよね。

●自分でパーツを組み合わせてVAを作れるようにしてほしい。

(群馬県・吉井要博ほか多数)

編★パワードギアにあったシス

ボッツのオリジナル要素の意見はまだ募集集中。キミの案がサターン版に反映されるかも。イラストも大歓迎。プレゼントもあるよ！

テムがほしいところ。

●キャラクターの名前を変えられるようにしてほしいです。その方が感情移入できそう。

(京都府・福島勇弥)

編★VAの名前をかえられるのもいいなあ(色々考えてみる)。

●VAが2対1で闘う、ストゼロのドラマティックバトルみたいなことはできないできないかな。だめならデビロッド姫のシナリオを追加してほしい。

(福岡県・ウェポンXYZ)

編★VAが3体で暴れたらすごいことになりそう。サブキャラクターのシナリオ追加は同案多数。

ミニご意見 特集



東京都/烏賊貴族

ボッツへの愛が文字で暴走してます
プロティアは人気があるね

ちょっと復活(小さくてもがんばる)!

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™



源本のタリ手であつと変わった雰囲気のスーパースタイル！

ご好評につき復活のD&Dコーナー。最近ではコーナーの企画を書いて送ってくれる人も多くうれしい限りです。プレイキャラのベストネームコンテスト(BY 大阪ひきだあさん)などぜひやってみてくださいね。

大ブッシュの部屋

"VS X-MEN"にウォーザードと新作が続くカプコンの格闘ゲーム。最近ストシリーズに押され気味のヴァンパイアシリーズもそろそろ新作がでてくる……といいな(願)!!



神奈川県/るいかわ美加
清楚な雰囲気、ゼロ戦もそろそろ登場してきた様子。



岡山県/TAKO

名作キャプコン、キャプテンのサンクラス風の絵が気になる♡



山形県/山本明彦

ちよつとあどけない感じのさくら、ZEROROも絶好調！だね



千葉県/R-★大阪ヒキだあ

常連ひきだあさんのちよつとのおハガキ D&Dやろうぜ!



東京都/捕虜いらず

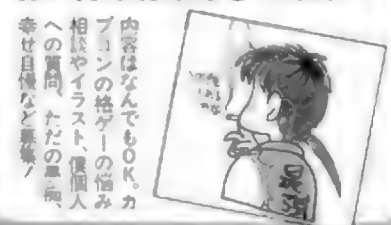
……と彼も言ってます。魔法(ハガキ)で実現するかも?

格ゲーは好きだけどゲーセンで順番待ちするのが嫌いな俺は、生活費を削ってでも基板を買う暇に出ることが多い。カプコンの格ゲーで最初に買ったのはストIIダッシュ。当時はライターになる前でヒモまがいの生活をしており、定価23万5千円は優しいオネー様に出してもらった。しかし別れるときにそれまでの貴重物がお金に勘定され、悪人割引された借金として請求された。故にヒモ「まがい」。そんな事はどうでもいいとして、ダッシュは朝から晩までやりまくって、数日で元を取り戻したね。パソ通で人を集

ライバルは風カプコン

めて自宅で大会まで開催してた。そこで知り合った人とは今でもつき合いがある人もいる。ライターになるきっかけも、そこで知り合った人から与えてもらったようなもの。今考えると、ダッシュは俺の人生を変えた格ゲーなんだよなあ。

おハガキ募集をしてみる……



あて先は
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社サタースマガジン「ハロカブ各コーナー」係

カプコンホームページ
<http://www.capcom.co.jp>

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp

SNK WORLD '96

MAKER'S
COMMENT

FROM
梅本氏

サターン版「新紅郎無双剣」本日
(11/8)発売です// RAM対応だか
ら、間違えないように買ってね。と
ころで、アーケードでは「天草降臨」

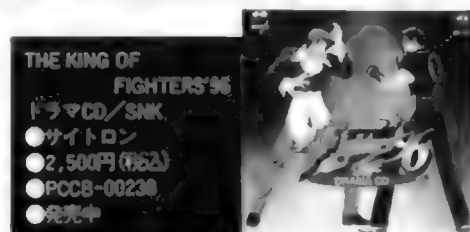
が加熱中/ 新システム「怒り爆
発」、発動のポイントは体力ゲージ。
残り体力が少ないほど、爆発持続時
間は長いのだ!



SNK'S NEWS あの「KOF'96」がCD ドラマになった!!

10月13日よりTBSラジオ「子安、氷上のゲムド
ラナイト」(毎週日曜25:00~25:30)で、サイトロ
ンのドラマが放送されてるのは知ってるかな。そ
の第1弾はファンお待たかねの「KOF'96」、庵と
京の宿命の対決なのだ。このドラマはインタラク
ティブドラマになっていて、リスナーのリクエス
トでドラマ内容が選べる仕組み。「でも、他のス
トーリーだったらどうなってるの?」と言う人のた
めに今回めでたくCDが発売されたのだ! ラジ
オで紹介されたストーリーはもちろん、未公開ス

トーリーもばっちり収録。ちなみに気になる声優
さんはゲームと全く同じなので、迫力もばっちり。
早速気になる人はCDショップへGO!



THE KING OF
FIGHTERS'96
ドラマCD/SNK
●サイترون
●2,500円(税別)
●PCCB-00238
●発売中

新紅郎発売記念!!

お八ガキ紹介コーナー

SS版はもう買ったかな? ア
ーケードでも新作「天草降臨」
が稼働しているし、「天草」復活
の予感。



新紅郎無双剣

CGで描かれたナコルル。豪
邁な表情が冴え出ている
白黒でめめめ。

女性に人気の高い牙神皇。ちょっと
ひねくれたところが良いのかな?

SNKふりーくズ集いの間

いつも元気にお八ガキ紹介ヨロシク!!

実はKOF特集になってしま
っているこのコーナー。まだ
まだ京の人氣は冷めず!



若々しくて良いのだが、ラルフ39歳
ちょっとブルーな年頃です
福岡県/ピッコロ

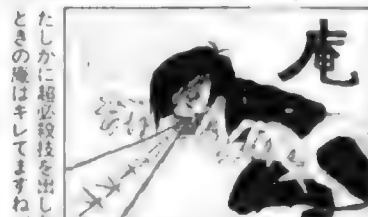


爽やかな京。線の細いタッチが
きれいですね
群馬県/ふじさき



大阪府/ゆうくんだ!!

こういう制服も
似合うね。この
スカートの短さ
が魅力的です



愛媛県/メイヤー12



茨城県/岩田敦博

ふにふに愛し
たい2人。みんな
もネオジオワ
ールドに行こう

バイスとマチュアの KOF 秘書課♡

マチュア(以下マ) ■今回はちづ
るとゲーニッツの攻略2回目よ。
バイス(以下バ) ■ちづるにはコ
マンド投げ、大ジャンプで跳び超
えて背後から攻撃のバターンの他、
ジャンプふっとばし攻撃をガード
させてから昇りジャンプふっとば
し攻撃を出すパターンが使えるキ
ャラもいるわ。テリーなんかパワ
ーウェイブだけで勝てるわよ。
マ■私だったら大ジャンプで跳び
超えて、ちづるが対空技の百活
天神の理を出したときヘブンズゲ
イトを出せばちづるをつかめるの。
バ■ゲーニッツは何も技を出さず
にジャンプして投げるのがいいよ。
コマンド投げを持つキャラは当然
狙ったほうがいいわ。闘合いが悪

かったり、通常技が暴発すると逆
に「お別れです」って投げられて
しまうので注意が必要だよ。
マ■これでもうクリアできるわよ
ね? それじゃ今回はおしまいよ。



神奈川県/遠藤時雨

今回はセクシーなバイスお嬢様の登場。赤一色に
よる気合の入った一撃だ。

おいでませ ネオジオランド!

対戦に飢えているキミのために、大阪を含
め各地に点在しているネオジオランドと
SNKのゲームの対戦が盛り上がっているゲ
ーセンを紹介するこのコーナー。自分の行き
着けのゲーセンや近所のネオジオランドの紹
介を書いて送ってくれ。写真もOKだ。今回
は江坂のネオジオランドをちょっとだけ紹介。
3件あり中にはカラオケや飲食店などの施設
も充実している。新作の入荷も早いぞ。



あて先は2ちわ

さて今回はパンフレット詰め合
わせセットです。結構貴重な
SNKのゲームパンフ。締め切り
は11月22日です。「パンフほしい
の」係まで。投稿待ってます!!

〒103 東京都中央区日本橋
箱崎町24-1 ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「SNKワールド」係までね。

18号のプレゼント当選発表……遠藤時雨さん、江ヶ満ささん、岩崎敦博さん、メイヤー12さん、ネ
オジーさんに「銀狼伝説3」ポスタープレゼント!

SEGA SATURN

セガサターン・
ライセンス・スペース

Licensee Space

秋も深まり、世間では風邪が流行っているようですが、メーカーさんの間では風邪以外に何が流行っているのかな? 今回のテーマは「今、社内で流行っているもの」です。

アクレイトジャパン

サタマガ読者の皆様、お久しぶりでございます。そういえばこのページで夏頃にやった似顔絵コンテストってどうなったのかしら? 読者投票で1位だったメーカーは半ページ宣伝できるって言われてたような。投票数がふるわなかったのかな? でも絵を見るとこのメーカーも力はいってたよな。メーカーの恨みは恐ろしいかも……(ウソです)。 (広報・黒崎)

アテナ

すっかり寒くなってきて、社内では風邪が大流行です。皆さんは大丈夫ですか? ところで、12月中旬、総武線市川駅前にゲームスポットアテナ市川店(仮称)がオープンします。オープニングイベントも企画中です。ヘヴィーなゲーマーの方も、私のようなライトな方も、ばんばん足を運んでください。待ってます! (広報部「スロッター」SHUKO)

アトラス

こんにちは。アトラス広報の村田です。今年の秋はブリクラ&ブレードとキャラクターバクトの高いタイトルが続きましたが、年明けからは男気あふれる!? シブイタイトルが待ってます。さて、デビルサマナーでおなじみのウチの金子がホラー好きなのは有名ですが、実は私もケッコウ好きで、日々級物を探しています。たれか面白いのがあったら教えてください。(広報・鯛太)

イマジニア

年末年始にかけてイマジニアも強力タイトルを多数投入いたします。10月25日の「スターファイター3000」を皮切りに、11月22日には「FIST」、さらに12月13日には「メルティランサー〜銀河少女警察2086〜」も発売します!! 年明けにも超ビッグタイトルが控えているので、楽しみに待っていてください。 (広報チーム・大野木)

インクリメントP

サタマガ表紙風広告見ていただけましたでしょうか? 今、社内で流行っていること、「大運動会」のバグ探しハハハ……実はやっとマスターが入り、ほっと一息ついたところです。ほんと、デジカメが社内で大流行してます。そして娯楽班のみんなは不審な写真を撮り、パソコンに張り付けてます。(デジカメならどんな写真も現像されるでしょ?) あやしー(iPC宣伝・PINGA)

ウイネット

NETYOUブランド第1弾として来年3月に発売いたします「ロッククライミング 未踏峰への挑戦〜ヒマラヤ編〜」。社内全体山だらけでございます。行くところ山専門誌があり、ロッククライミングの専門用語が飛び交い、私もすっかり山人間になってしまいました。もうすぐ皆様の山人間への道へご案内いたしますので、その時はおつきあいください。 (営業部・村松)

エンジェル

こんにちは、この本が出る頃僕は海外にいるハズです。実は日頃からの寝不足解消のために、誰にもキャッチされない海外へ高飛びしようという魂胆で。とはいえ今月からテレビ東京の「ゲーム天国」でもセーラムーンの紹介が始まるので最近とても忙しい……。本当に行けるのか? と、不安な僕を見たい人は毎週木曜日・7:30〜の30分間TVを見て下さい。(キュービー笹野井)

オープンブック9003

会社が合併し、今後「The Tower」のみならず「AQUA ZONE」もご紹介させていただくことになりました。今回は、サターンとしてはなかなか珍しいオプションディスク(「AQUA ZONE」本体がないと使えないので注意してね!)を発売することになりました。様々なオプションを追加してより素敵な水筒を作ってください。 (広報・タカタかちゃん)

キングレコード

私のいる部署では、今頃になって「エヴァンゲリオン」が大流行です。放送の時に誰も見ていなかったため、揃いも揃ってビデオで追っかけてる状況です。幸い会社が会社ですので、発売前の見本品を見られたりするんですが、それでも話題が半年以上ズレているわけです。最終回が一体どんなもんだか、今から楽しみにしています。 (白鳥の広報・石沢)

コンパイル

寒い日が続いているけれど、みんな元気かな? ところで「コンパイルクラブ」が月刊化することになったんだ。「コンパイルクラブ」とは新作ソフト情報はもちろん、イベント情報や社内での出来事、CM撮影の裏話などなど、これ1冊でコンパイルの全てが分かる小冊子だ。ゲームショップなどに行けば無料で手に入るぞ。 (販売促進課・のっぼさん)

光栄

秋深し。季節が過ぎるのって、本当に早いんですね。今年は海にも行けなかったし(トホホ)。なんて言ってるうちに、もう年末! 筆無精な上、モーレツに遅筆な私に毎年やってくる過酷な試練、「年賀状」……うふふ、でも今年は平気さ。だってサターンのワープロセットがあるから!! ただの宣伝みたいですが、本気で買います。マジでいいよコレ。 (SP課・ヤザワ)

サンソフト

最近社内では自社のアーケードゲーム「わくわく7」が流行っています。ワクワクチームの開発リーダーにも勝ったことのある私はちょっと得意気!? なんてことはさておき、サターン版の「わくわく7」の開発も順調に進んでおり、読者の皆様にお見せできる日も近いと思います。と〜ってもいいデキなので、超期待して待っていてください!! (広報・いませき)

シエラ・パイオニア

はじめまして。シエラ・パイオニアでプロデューサーをしているカニカニです。今サターン版「3Dウルトラピンボール」を開発中です。もうすぐ(と言い続けてますが)発売日をお知らせできることと思います。あと今年はオリジナル新作ソフトの開発にも着手しています。来年の今頃には(オニが笑っている?)、新作のお話ができる、かもしれません。(カニカニ)

タイムワナーインタラクティブ

秋も深まり、寒さも深まってきた今日この頃。皆さんゲーム三昧してますか?
長らくお待ちせしているサイキックアクションゲーム「心霊呪殺師 太郎丸」ですが、開発作業もほとんど終了、現在は開発チーム一丸となって、妖怪・悪魔(ばく)を退治すべく、日夜苦闘の日々でございます。近日発売、乞うご期待!!
(広報Oの身代わりK)

タカラ

サターンで動くGUIのOSが出ないかな? 誰もが作れるツールが出れば、いじりがいのあるハードだからかなり飛びつくマニアがいるはず。マニアが作ったゲームがネットで公開できれば、とても楽しいと思う。大作的なゲームが多いけど小粒で簡単なゲームも絶対に楽しいので、あればうれしいのだが……。あ、「アースワームジム2」よろしくネ/
(開発課S・H)

ナグザット

最近社内では古き良き時代のゲームが流行っている。特に人気があったのが、メガCD「ゲームのかんずめVol.2」に入っていた、「16t」というゲーム。最近のゲームにはない、「シンプルさの中の新鮮さ」を発見し、スタッフ一同何とも言えない気持ちに包まれてしまった。レトロゲームはたまにやると新鮮なので、興味のある方はぜひやってみてください。(広報・きむりん)

ハドソン

その日、
アメリカが
死ぬ。
(株)ハドソン かぢの

バック・イン・ソフト

皆様お久しぶりです。バック・イン・ビデオは10月1日よりビクターエンタテインメントさんと合併しビクターインタラクティブソフトウェアとなりました。でもバック・イン・ソフトの名でブランドは続くので安心してください。12月20日には皆様お待ちかねの育成シミュレーション「はいばあセキリティーズS」が発売/ もう少し待ってね。(バイク復活/ の広報・Y)

バンダイ ビジュアル

みなさんはじめまして/ 実は僕のいる部署は普段、「ガンダム」や「スレイヤーズ」、無論「マクロス」などのアニメの宣伝やってる所で、毎日このキャラ達にグシグシ蹴りを入れられています。今、一番の話題(?)は来年15年目を迎える「マクロス」。ファンの皆さんと、どんな事して楽しもうか考えています。おもしろいネタのある方、ご一報ください。(宣伝担当・沖)

BMGビクター

サタマガ読者のみなさん。年末も近づくにつれて楽しいソフトがてんこ盛りの今日この頃で幸せですね。さてBMGからは力作タイトル2本を紹介させていただきます。まずは今注目の世紀末ものアクション「西暦1999」。そして大リーグ選手を使った「3Dベースボール〜ザ・メジャー」どちらもタイムリーな話題でお届けします。ぜひ試してみてください。(広報・ゆき)

メディアエンターテインメント

超長編ファンタジーアドベンチャーゲーム「ディスクワールド」が、初回限定攻略ガイド付きで、12月13日に発売されます。超難しいゲームなんですけど、おもしろくプレイすればするほど、スポーツはまっちゃうすごいゲームなんです。これホント/ あ〜っ/ 今度新作タイトル発表します。これがまたモ〜大変。お父さんびっくり/
(広報・たまごクラブ)

メディアリング

ギンギンにヘビメタでバリバリに3D効果音の入った新ゼロヨンのテーマ完成/ これでスタジオ仕事から開放かと思いきや、今度はオープニング・ムービーの編集が待っていた……。世の中甘くないぜ/ ゼロヨンチャンプの制作もこの年末が大詰め/ クリスマスも大晦日も正月もスタッフ一同早くも歸りて、来春発売目指して全力疾走中。乞うご期待/
(CS 豊原)

やのまん

先日、「キューブパトラー」の開発中ロムが出来上がってきました。当事業部メンバーはそれにはまっています。とにかくアニメーションがキレイ/ しかも個性豊かなキャラクターたちがしゃべるので、アニメの中にどんどん引き込まれてしまうのです。皆それぞれのキャラクターになりきっている状態で困りもの。果たしてあなたはどのキャラクターになりきる?
(たかこ)

ユービーアイソフト

UBIソフトは本社がフランスにあるインターナショナルなソフトハウスです。昼間は通常業務、そして夕方から時差のあるフランス本社とのコンタクトが始まります。無国籍で、しかも日本人受けするゲームを制作すべく日本のスタッフは日夜がんばっております。
(from 代表取締役)

ユーメディア

こんにちば/ 奥井くん。あんまり久しぶりなんで忘れちゃったんじゃないのかな? そういえばとうとう奥井くんも結婚しちゃったね。結婚式に呼んでくれたのは、どういう意味だったのかと今でも考えてしまいます。淋しくて、涙がでちゃいました。今度こそ、サヨウナラ。なーんて言うと思ったら大間違いなのだ。今後の行動をお楽しみに/
(課 関太郎)

童

スキーシーズンの到来に胸を躍らせている営業の佐々木です。そろそろ新しい板や靴を買いに行こうかな〜と思っています。どうも最近私のまわりの女性が、どんどんキレイになってる様子がするのですが何故なのでしょう? 大気の温度や湿度が微妙に関係しているのかな? と思っている理系の佐々木でした。薄着の夏も好き……。
(ササキ)

ライセンスィ

スペースではお八ガキを募集中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前(本名)や住所はきちんと書くこと/ 常識だからね。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

ソフトバンク株

セガサターンマガジン編集部

「ライセンスィ・スペース」係

全ソフトの“今”がわかる!

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

—1994年11月22日～1996年11月1日—

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.33の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利はずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの
見方

【読者レース】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「-」で表示。
【本誌平均点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の1冊でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「-」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト。「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、2、3は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.130の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

94年11月発売ソフト									
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0909	9.25		
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0504		マウス	
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	6.7771			
4	22日	麻倉緑子と...	EAV	5800	TAB	5.5472			
5	22日	TAMA	7600	ACT	5.3016				
94年12月発売ソフト									
6	2日	真説・夢見館 闇の奥に隠れた...	セガ	7800	ADV	6.3498	-		
7	2日	ゲームレーサー	セガ	5800	RAC	5.4071		マウス	
8	9日	...	セガ	4800	ACT	7.401			
95年1月発売ソフト									
9	20日	ヒクソウゴール	セガ	6800	SPT	7.7721	7.0	クラブ	
10	21日	...	セガ	6800	SLG	6.1211	5.66		
95年2月発売ソフト									
11	24日	...	セガ	5800	SPT	8.395	7.33		
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6047	7.33	2、18推	
13	24日	...	セガ	5800	PUZ	7.5342	6.66		マウス
14	24日	...	ジャレコ	6900	TAB	7.3703	7.33	18推	
95年3月発売ソフト									
15	3日	...	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	8.3333	8.0		
16	10日	...	セガ	5800	SHT	8.7722	8.66		マウス
17	10日	麻倉緑子と...	アスキー	6800	TAB	6.5	5.33		
18	24日	...	セガ	5800	SHT	5.3146	6.33		
19	25日	EMIT Vol.1 時の産子	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0		
20	31日	...	アスキー	6800	TAB	7.5407	6.33		
95年4月発売ソフト									
21	1日	...	セガ	6800	RAC	8.6473	9.33	マウス	
22	1日	EMIT Vol.2 命がけの旅	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33		
23	1日	EMIT Vol.3 命がけの旅	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33		
24	14日	...	アスキー	7800	TAB	6.5526	6.66		
25	28日	...	セガ	6800	ETC	8.048	6.0		
26	28日	...	先安	14800	SLG	7.813	6.33		
27	28日	...	セガ	5800	A-RPG	7.1615	7.33		
28	28日	...	セガ	5800	ACT	7.0714	6.33		
95年5月発売ソフト									
29	19日	...	コナミ	5800	SHT	8.2506	7.0		
30	26日	...	セガ	8800	TAB	6.5186	8.0	X	
31	26日	...	セガ	5800	SPT	8.1446	7.0		
32	26日	...	セガ	5800	RAC	6.5248	4.66		マウス
95年6月発売ソフト									
33	2日	...	セガ	5800	ACT	7.2177	6.33	18推	マウス
34	9日	...	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.7961	7.33		マウス
35	16日	...	イマジニア	7800	ACT	4.7239	3.66	18推	
36	23日	...	KAZE	5800	PIN	8.7477	8.33		マウス
37	23日	...	セガ	5800	RPG	7.3981	5.66	18推	
38	30日	...	セガ	4800	ACT	6.2291	6.0	18推	
95年7月発売ソフト									
39	7日	...	セガ	4800	PUZ	6.4646	6.0		
40	7日	DARKSEED	セガコミュニケーションズ	5800	ADV	3.4061	4.33	18推	マウス
41	14日	...	セガ	3400	ACT	8.7258	8.0		
42	14日	...	セガ	5800	ADV	3.2156	3.33		マウス
43	21日	...	セガ	5800	RPG	7.5943	7.0		
44	21日	...	イマジニア	7800	SPT	4.5785	6.0		
45	21日	...	テクノソフト	5800	ACT	3.9545	4.66		
46	28日	...	ゲームアーツ	5800	ADV	6.3825	7.0		マウス
47	28日	...	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.791	8.0	2	
48	28日	...	セガ	4800	ACT	7.5788	6.0		
49	28日	...	ソニック代官山	6800	ETC	7.1504	6.66	X	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者レース	本誌平均点	対応等
50	22日	青春アドベンチャー 少年探偵団 第2巻	ナプタ	5800	SPT	7.3472	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Driver	ゲームアーカイブス	5800	RAC	5.9393	5.66	ハンドル
52	4日	超時空戦艦 蒼空の戦艦	マイクロキャビン	6800	TAB	2.6	4.0	18推
53	11日	卒業 ニュージェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1447	7.0	18推
54	11日	ウィニングポストII	光栄	6800	SLG	7.5972	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4817	6.66	
56	11日	ドラゴンクエストIII	エニックス	5800	ACT	7.0909	7.0	
57	11日	プレイステーション スラムダンク Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6797	6.0	
58	11日	シャニング・フィッシュ	セガ	5800	A-RPG	6.6585	6.0	
59	11日	学校のコワイわら 花子さんが来た!!	カプコン	4980	ETC	5.1754	5.66	
60	11日	ドラゴンクエストIII	エニックス	7800	TAB	6.5877	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A-RPG	9.0297	8.33	
62	25日	AI将棋	ソニー/ソニー/ソニー	6800	TAB	6.5882	6.66	
63	25日	ファイブ外伝 プレイジントルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4247	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.7391	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	戦国無双	イマジニア	6800	TAB	8.2702	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイマー	5800	SHT	8.1241	8.66	
67	15日	特撮まつり	セガ	9200	TAB	7.9122	6.66	
68	22日	ウーリー アドベンチャー ～冒険の果て～	セガ	7800	SLG	9.0384	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 過かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5047	8.0	マルチ
70	22日	フルーシカコ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.2641	6.33	2、18推
71	22日	Break Thru!	円通社/BMGビクター	5800	PUZ	6.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6059	7.33	
73	29日	ドラゴンクエストIII	エニックス	6900	TAB	8.2451	7.0	X
74	29日	メタルファイター -MIKU-	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3245	6.66	
75	29日	ドラゴンクエストIII	エニックス	5800	SHT	7.5081	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5688	7.0	
77	29日	全編 100% Perfect Collection	ゲームアーク	6800	ETC	7.9102	6.0	2、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2711	6.33	
79	29日	ドラゴンクエストIII	エニックス	5800	ACT	7.3555	7.0	
80	29日	水戸黄門	コナミ	5300	TAB	6.7484	6.66	マウス
81	29日	ドラゴンクエストIII	エニックス	7800	ETC	6.7325	7.0	X
82	29日	ウイングチームズ ～華麗なる華王～	セガ	5800	SHT	8.4848	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE ～星界の扉～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6	6.0	18推、マウス
84	29日	電法の戦士 ぼんぼんがエミ	イマジニア	7800	TAB	4.4285	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	ドラゴンクエストIII	セガ	4800	ETC	7.7281		
86	13日	ドラゴンクエストIII	セガ	1280	ETC	8.0		
87	13日	ゲームの達人 THE 上巻	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	5.9444	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8848	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6092	7.0	
90	20日	サンダー・ストーム&ロッド・ブラスター	エクセレントエンタテインメント	6800	ACT	7.6900	6.0	2、ハンドル
91	20日	ドラゴンクエストIII	エニックス	6800	TAB	6.9239	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.001	8.0	
93	27日	ドラゴンクエストIII	エニックス	4800	PUZ	7.6884	7.0	マルチ
94	27日	セガインク・ノヴァル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5438	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.054	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.2556	6.33	マルチ
97	27日	ハンガロンGP95	セガ	5800	RAC	6.7438	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	4.9047		
99	27日	「古部物語」その1	GRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.2727	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live information	セガ	5800	RAC	8.0479	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま忍術学院中ノ	アルトロン	5800	SLG	5.3076	3.33	
103	10日	ばば(アニマル)世界創成体選手権～	セガ	4800	PUZ	8.258	6.33	

104	10日	時空 THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8966	7.33	ハンドル
105	17日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	280	ETC	7.9054		
106	17日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	1280	ETC	7.9687		
107	17日	RAY MANレインマン/エレクトーンを遊ぶ/	UBIソフト	5800	ACT	7.4375	6.66	
108	17日	野良猫ワールドシリーズ-セガ	セガ	5800	SPT	7.8072	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真流伝説	バンダイ	6800	ACT	6.3838	5.66	
110	17日	戦国武将	EAV	6800	TAB		5.66	
111	17日	おーちゃんのお話きろジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	6.8181	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1204	8.0	
113	22日	ギャラクシーフォート-コンシューマーウォーズ-	サンソフト	5800	ACT	7.3804	5.66	
114	22日	オワフルインターセプター-エクストリーム	新電波/光栄	5800	SHT	6.876	7.0	
115	22日	戦えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱーおん	エコーソフトウェア	4800	PUZ	3.5862	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃撃戦/ソフト作品)	セガ	5800	SHT	9.0537	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	5800	TAB	8.2049	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	6.6381	7.0	
120	24日	金沢将棋	セガ	7900	TAB	8.1678	5.66	
121	24日	メトロポリス-パズルゲーム/ソフト作品-	メディアエンターテインメント	4800	ACT	4.909	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.3959	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレムジャパン	5800	SPT	7.3225	6.0	マルチ
124	1日	爆発!! オールスター大戦DX	吉屋興業	5800	QZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-セガ/バーチャファイター-	セガ	1280	ETC	7.4864		
126	8日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	1280	ETC	8.2045		
127	8日	真流伝説/ 戦国武将	セガ	5800	ACT	8.8078	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.875	4.33	
129	8日	ファースタークリスマス	ギャガコミュニケーションズ	5800	ADV		5.33	
130	8日	時空 THE SPIRITS	アトラス	5800	PUZ	7.5277	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ばすたま	コナミ	5800	PUZ	7.2435	6.66	
132	15日	グライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.8329	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1875	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ-デビルズコース-	ビジュアル	5800	SPT	8.4871	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイトペルセウス物語	セガ	6800	ACT	7.7234	6.66	2
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7275	7.0	マルチ
137	15日	海軍大戦争	イマニニア	6800	SHT	7.0	6.66	
138	15日	マジカルドロボ	データイースト	5800	PUZ	6.6538	6.0	
139	15日	角獣デッドヒート	バック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1637	6.0	ハンドル
140	15日	結婚-Manager-	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2736	5.0	
141	15日	EMIT バリュースセット	光栄	15800	ETC			3
142	21日	QUOVADIS クイックワーズ	グラムス	6800	SLG	7.0208	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0525	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4248	7.66	
145	22日	コジラ-列島襲撃-	セガ	5800	SLG	7.4375	7.0	マウス
146	22日	バーチャレスティング セガサターン	ナムコ	5800	RAC	6.2736	6.0	マルチ
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.3913	4.66	
148	22日	ブラックファイター	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.2857	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8386	8.0	
150	25日	セガラリー-チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1597	9.33	マルチ
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	7.9886	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.1333	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	2日	プロ野球 捕手S	アトラス	5800	TAB	7.8874	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放浪漫	マクロネット	8800	TAB	3.5	4.66	18指
155	19日	クリエーション	データイースト	6800	SHT	7.1875	6.0	2
156	19日	必勝パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	6.8421	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5941	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.454	8.0	マルチ
159	26日	でろへんでろでろ	タカラ	5800	PUZ	7.5238	6.33	
160	26日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	1280	ACT	7.931		
161	26日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	280	ETC	7.7014		
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	7.0626	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ソニー	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5	6.66	マウス
164	2日	加賀 忍 伝説 忍 伝説 忍 伝説	セガ	5800	ACT	5.9318	6.0	
165	9日	天地無用/ 新編 天地無用 けいけいの旅	ユーメディア(アロー)	8900	ADV	6.9648	5.0	②、18指
166	9日	POウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO-PIT (ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.6282	6.33	
168	16日	サイベリア	バンダイ	6800	SHT		6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンダイ	8800	ADV		6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.0194	9.0	
171	23日	リーグ プロサッカークラブをめぐり/	セガ	6800	SLG	8.4823	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	7.0006	6.33	
173	23日	捜査の決断	光栄	10800	SLG	7.4814	5.66	マウス
174	23日	サンダーボク	データイースト	6800	SHT	6.8405	6.33	アナログ
175	23日	個性推定ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.7867	6.33	マウス
176	23日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	1280	SHT	6.4347	5.66	銃、マウス

177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	5.9	6.66	
178	23日	くまのPAZ	スエーデン・パズル	1380	PUZ	7.1818	6.66	
179	23日	科捜研の個人〜キャッチングスタジアム〜	HAMLET(博報堂)	5000	ETC		5.66	
180	23日	ロケットパズル〜セガサターン〜	ビューマン	5800	PUZ	5.5	5.33	マウス
181	23日	おまかせ! 温泉地(セガサターン)	セガ	5800	ADV	8.6296	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	戦国紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2737	7.33	
183	1日	The Tower	スエーデン・パズル	6800	SLG	8.0103	7.66	
184	1日	GOTHA II〜天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.8236	6.0	
185	1日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ	セガ	280	ETC	7.625		
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-セガ/バーチャファイター-	セガ	1280	ETC	7.3541		
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN	スエーデン・パズル	5800	ETC			
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター	5800	SLG	7.5	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	バトロ	5800	PUZ	6.5937	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.2413	6.0	X
191	15日	ワールドアドベンチャー大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9351	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0542	8.0	ムービーカート
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク	8800	TAB	7.568	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7.5652	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	4.647	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	4.88	8.0	
197	15日	フライング・バットQ	CLEF	4800	QZ	5.8	5.0	
198	15日	ZORK II	セガ	5800	ADV		5.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	QZクラブ/パイ・アイ・ビー	6800	QZ	5.0588	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.9473	6.0	
201	15日	ドラえもん のび太と魔法の星	エポック社	5800	ACT	5.1739	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.25	6.0	マウス
204	22日	バンツアートラグリーンツワイ	セガ	5800	SHT	9.2073	9.66	
205	22日	水戸黄門〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	7.9629	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7319	7.66	
207	22日	My Best Friends へそ アンソニーとスティーブ	アトラス	6800	PUZ	7.3913	6.33	1 マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.4423	4.33	2
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC		5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.677	6.66	
211	22日	3D EDO 〜江戸の町をめぐり/	MIZUKI	5800	ETC		3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7246	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.6106	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	6.5288	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリクSpecial	光栄	7800	SLG	8.1157	7.33	
216	29日	グランドスラム DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4212	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.0579	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.5833	6.66	
219	29日	麻雀大戦略 Special アニメ版/	メディアソフト	5800	TAB	7.3045	8.0	2 4指
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5217	6.66	
221	29日	ぐっすりおやすみS	セガ	6800	PUZ	6.6785	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.9375	6.66	マウス
223	29日	伝説の野郎-タカ-	セガ	5800	SLG		5.66	
224	29日	真流伝説/ 戦国武将	セガ	5800	SPT		4.0	
225	29日	真流伝説/ 戦国武将	セガ	5800	SPT		4.0	
226	29日	グックス	BMGビクター	5800	ACT		5.33	
227	29日	モータルコンバットII 完全版	アークシステムワークス	5800	ACT	5.4185	6.33	X
228	29日	超能力 〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	5.0434	5.66	18指
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレムジャパン	6800	SLG	6.8751	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレムジャパン	5800	SPT		6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサウダール	CRI	5800	ETC	8.1273	7.33	
232	5日	七つの秘宝	セガ	1800	ADV	7.7594	6.33	3
233	5日	きんぎょの王子〜ブルミエール	キッド	5800	ADV	7.3662	8.33	X、マウス
234	5日	GAME WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテインメント	1980	ETC	7.1705		マウス
235	5日	鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガコミュニケーションズ	5800	PIN	5.4285	6.0	
236	19日	3×3EYES〜怪獣公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3773	7.0	3
237	19日	エヴァンゲリオン 最終決戦	サミー工業	5800	PUZ		5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの会	セガ	6800	SLG	2.5227	4.33	
239	19日	タイタンフォース	BMGビクター	5800	SHT		5.66	
240	26日	野々村義経の人々	エポック	5800	ADV	8.7592	7.66	X
241	26日	THOR〜神王記伝〜	セガ	5800	A-RPG	8.637	8.0	
242	26日	アイレム アークードラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.8125	5.66	
243	26日	魂のハンター	アイマックス	8800	ADV	6.5128	5.0	2
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.41	7.0	マウス
245	26日	真流伝説(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	6.9722	6.0	
246	26日	ロケットパズル	セガ	5800	ACT	6.4363	5.66	
247	26日	アイドル麻雀 スーパーマイ	ジャレコ	7800	TAB	9.1505	8.33	2、X
248	26日	真流伝説/ 戦国武将	セガ	5800	TAB		4.66	
249	26日	ゲン フォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT		6.33	
250	26日	パルティータ-CGポートレートシリーズ-セガ						

[illegible]

129

新作ソフト

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール

スケジュール表の見方

[ジャンル] ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/etc…その他
 [対応機器] ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッドステーション/ケーブル…対戦ケーブル/マルコン…セガマルチコントローラー/ツイン…ツインスティック/ムービー…ムービーカード
 [年齢制限など] 18推…18歳以上推奨/X…X指定/2…2人組、3…3人組を表します。
 [その他] ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	8日 拡張RAMカートリッジ	5,800円	セガ	周辺	
	8日 リグロード サーク2	5,800円	セガ	S・RPG	
	8日 サムライスピリッツ 新紅蓮無双剣(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	8日 サムライスピリッツ 新紅蓮無双剣(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	8日 MAKING OF NIGHTTRUTH 2 VOICE SELECTION	2,480円	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ETC	観るムービー
	8日 Special Gift Pack	7,700円	BMGビクター	ETC	
	11日 アースウォームジム2	5,800円	タカラ	ACT	
	15日 ブリクラ大作戦	6,800円	アトラス	A・SHT	
	15日 デジタルピンボール ネクロミコン	5,800円	KAZE	ETC	
	15日 上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	15日 風水先生	5,800円	HAMLET(博覧堂)	SLG	
	22日 パーチャコップ2	5,800円	セガ	SHT	銃
	22日 IRON MAN/XO	5,800円	アクレイドジャパン	ACT	
	22日 NFLクォーターバッククラブ'97	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	22日 戦国ブレード	6,800円	アトラス	SHT	
	22日 FIST	6,800円	イマジニア	格闘ACT	
	22日 カオス コントロール リミックス	4,800円	ワークウェア	SHT	マウス、銃
	22日 セガサターン用ワープロセット(プリンター込)	29,800円	光栄	周辺	キーボード
	22日 ステークス ウィナー	5,800円	ザウルス	ACT	
	22日 ハイパーデュエル	5,800円	テクノソフト	SHT	
	22日 TRY RUSH DEPPY	5,800円	日本クリエイト	ACT	
	22日 月下の狼士〜王竜〜	5,800円	バンプレスト	TAB	マウス
	29日 ツインスティック	5,800円	セガ	周辺	
	29日 電脳戦機バーチャロン	5,800円	セガ	対戦ACT	モデム、ツイン
	29日 ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	29日 ブラッドファクトリー	5,800円	インタープレイ/EAV	A・SHT	
	29日 美少女戰士S・L・M〜SuperS〜Various Emotion〜	5,800円	エンジェル	格闘ACT	
	29日 太閤立志伝II	7,800円	光栄	SLG・RPG	
	29日 秀吉・信長セット	12,800円	光栄	SLG	
	29日 ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	29日 探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	5,800円	データイースト	ADV	
	29日 サンダーフォース ゴールドバック2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	29日 銀河英雄伝説	5,800円	徳間書店	SLG	
	29日 バトルバ	5,800円	日本ビクター	RAC	マルチ、ハンドル、アナログ
	29日 西暦1999 ファラオの復活	5,800円	BMGビクター/ロスト	ACT	
	29日 対局将棋 極II	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	29日 ズープ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
	未定 真鶴対局園 葛仙入	8,900円	J・ウィング	TAB	
12月	6日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.1	2,000円	セガ/オーブ/ブガ/003	SLG	
	6日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.2	2,000円	セガ/オーブ/ブガ/003	SLG	
	6日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.2	2,000円	セガ/オーブ/ブガ/003	SLG	
	6日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.4	2,000円	セガ/オーブ/ブガ/003	SLG	
	6日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.5	2,000円	セガ/オーブ/ブガ/003	SLG	
	6日 重戦艦三國演義	5,800円	エクシング	SLG	
	6日 マジックカーベット	5,800円	EAV	SHT	マルコン
	6日 マジックカーベット限定版(マルコン同梱版)	7,800円	EAV	SHT	マルコン
	6日 スーパーバズルファイターII X	5,800円	カプコン	PUZ	
	6日 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を駆けぬける	4,800円	バンダイ	SHT	ツイン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	6日 世界の専断からI スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	4,800円	富士通	ETC	
	13日 メルティランサー〜銀河少女警察2086〜	5,800円	イマジニア	SLG	
	13日 メルティランサー〜銀河少女警察2086〜特別限定スペシャルエディション	8,800円	イマジニア	SLG	期間限定、グッズ同梱
	13日 大運動会	5,800円	インクリメントP	SLG	
	13日 クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	13日 スペースインベーダー	3,980円	タイトー	SHT	
	13日 ディスクワールド	5,800円	メディアエンターテインメント/HAMLET	ADV	マウス
	13日 ファンキー・ファンタジー	5,800円	宮本武蔵	S・RPG	
	13日 タクティクス オウガ	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	13日 エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	
	20日 NISSAN PRESENTS オーバードライビングGT-R	5,200円	EAV	RAC	
	20日 きゃんきんバニーブルミエール2	7,500円	キッド	ADV	18推、2
	20日 永世名人II	5,300円	コナミ	将棋	
	20日 ブラドルDISC データ編 レースクイーンF	3,800円	SADA SOFT	ETC	18推
	20日 シャイニング・ザ・ホーリアーク	5,800円	ソニック	RPG	
	20日 m〜君を伝えて〜	5,800円	ダズ/ネオメディア/外	SLG	
	20日 ★びんぎんキルルのまあじゅん日和	5,800円	ナツメ	TAB	
	20日 パーチャル競馬	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
	20日 はいばあセキュリティーズS	6,800円	バク・イ・ソフ	SLG	
	20日 タクラマカン〜数珠傳奇とんこうでんき〜	6,800円	バク・イ・ソフ	A・PUZ	
	20日 3Dペースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	22日 人面人間ハカイダー ラストジャッジメント	6,800円	セガ	SHT	銃
	22日 SEGA AGES/部下にイチダントアール	4,800円	セガ	QIZ	マルチ
	23日 実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	4,800円	コナミ	SHT	
	27日 究極一撃	5,800円	アケビビジョン/外	ACT	
	27日 ★ザ・キング・ファイターズ'96(限定KOFダブルパック)	9,800円	SNK	格闘ACT	SEGA Saturn 36+TARS+RAM
	27日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	27日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(RAM同梱)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	27日 水戸黄伝 天命の誓い	5,800円	光栄	SLG	
	27日 実践パチスロ必勝法/4	5,800円	サミー工業	ETC	
	27日 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	6,800円	ハドソン	ADV	
	27日 DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	27日 STREET RACER EXTRA	5,800円	UBIソフト	RAC	
	27日 CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	27日 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akutaka Illust Works	3,800円	ハドソン	ETC	4枚のディスク、13歳以上推奨
	27日 ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	6,800円	バンダイ	ADV	
	未定 エアーズアドベンチャー	5,800円	ゲームスタジオ	RPG	
	未定 NHL バッファレ'96	5,800円	ワークウェア	SPT	
	未定 テラ ファンタスティカ	5,800円	セガ	RPG	
	未定 ブラック・ドーン	5,800円	ワークウェア	SHT	
	未定 グリッド ランナー	5,800円	ワークウェア	ACT	
	未定 出世麻雀 大博待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定 だいなひあいらん 予告編	5,800円	ゲームアーツ	ADV	
	未定 BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ/ESP/博覧堂/インターメディア/セガ/ESP/博覧堂/インターメディア/ソフトバンク/エンタテインメント	ETC	
	未定 BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	9,800円	セガ/ESP/博覧堂/インターメディア/セガ/ESP/博覧堂/インターメディア/ソフトバンク/エンタテインメント	ETC	
	未定 NIGHTTRUTH "Maria"	5,800円	アド	ADV	
	未定 怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定 ウルトラマン 光の巨人伝説	7,800円	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	未定 DIE HARD TRILOGY	5,800円	FOXインタラクティブ	ETC	ハンドル、銃
	未定 アポなし ぎやろす お・り・ん・ぼ・す♡	未定	ヒューマン	SLG	
	未定 ファイヤーブレスリング6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
	未定 闘魂	未定	豊	SHT	
	未定 ウルフファンク 空牙2001-SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
12月	未定 スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定 心霊呪殺師 太郎丸	5,800円	ゲームアーツ	ACT	
	未定 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定 ファンタステック	未定	ジャレコ	ADV	マウス
年末	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'98年中	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'97年1月	10日 ロードランナー エクストラ	4,800円	バトラ	A・PUZ	
	10日 LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	4,980円	ボニー・キャニオン	ETC	
	10日 ファンキー・ヘッド・ボクサーズ 官本版(仮称)	5,800円	宮本武蔵	格闘ACT	
	14日 天外魔境 第四の黙示録	6,800円	ハドソン	RPG	2
	17日 ★タイムギャル&忍者ハヤテ	5,800円	エポック/003/003	ETC	2
	17日 プラスティン	5,800円	テクノソフト	SHT	
	24日 アドヴァンストV.G.	未定	TGL	格闘ACT	
	24日 TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	5,800円	ビクターインタラクティブ/ソフトウェア	A・ADV	
	24日 ロックマン8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	24日 シミュレーション ズー(仮称)	5,800円	ソフトバンク	SLG	
	24日 SUPER CASINO SPECIAL	5,800円	ココナッツジャパン/エンターテインメント	SLG	マルチ
	24日 ★ダイナマイト刑事	5,800円	セガ	ACT	
	24日 デイトナUSA Circuit Edition	5,800円	セガ	RAC	セガマルチ
	24日 マリオ武者野の超特異点	7,800円	キングレコード	TAB	
	24日 三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	24日 BLAM./マシーンヘッド	5,800円	ワークウェア	SHT	
12月	24日 ドラゴンマスターシルク	6,800円	データエニスター	RPG	
	24日 ROOMMATE〜井上涼子〜	5,800円	データエニスター	ETC	
	24日 actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	24日 actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	

発売日	タイトル		価格	メーカー名	ジャンル	対応等	
'87年1月	未定	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜(仮称)	6,800円	バンダイビジュアル	ACT		
	未定	2 TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC		
	未定	ZAP / SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT		
	未定	ハイパー 3D ビンボール	5,800円	ヴァージン・エンタテインメント	TAB		
	未定	☆フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S-RAC		
	未定	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜	未定	エクシング	格闘ACT		
	未定	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	未定	SADA SOFT	ETC		
	未定	スポット ゴーストウー ハリウッド	5,800円	ヴァージン・エンタテインメント	ACT		
	未定	もうちや	5,800円	ヴァージン・エンタテインメント	PUZ		
2月	28日	★優勝クラシックロード(仮称)	5,800円	ビクター・エンタテインメント	SLG		
	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB		
	未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイトジャパン	SPT		
	未定	SPACE JAM(スペースジャム)	5,800円	ヴァージン・エンタテインメント	SHT		
	未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイトジャパン	SPT		
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB		
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	未定	ティー・イー・エス研究所	ETC		
	未定	SKULL FANG〜空牙外伝〜	未定	データイースト	SHT		
	未定	HT&T ドラゴンズヘブン	未定	データイースト	RPG		
	未定	MARICA〜真実の世界〜	未定	ビクター・エンタテインメント	RPG		
	未定	重機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT		
	3月	7日	★オペリス〜プロジェクト・オスカーを運行せよノ〜	6,800円	BMGビクター/HATNET		ADV
28日		スチームハーツ	未定	TGL	SHT		
28日		ファラドストリー2(仮称)	未定	TGL	S-RPG		
未定		☆ロッククライミング 未開地への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG		
未定		★バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイトジャパン	ACT		
未定		クォータリス2〜悪魔強襲オブヴァン・レイ〜	6,800円	グラムス	SLG+RPG		
未定		HERC'S ADVENTURES	5,800円	BMG	A-RPG		
未定		メックウォーリア2	未定	アクトビザン	ACT+SLG		
未定		太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG		
未定		リレーエキサイトステージ(仮称)	未定	エポック社	SPT		
未定		フィッシング甲子園2	未定	キングレコード	SPT		
マルチ							
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT		
8月	未定	幻の魚(The Phantom Fish)	未定	ソフトオフィス	SPT		
9月	未定	ファンズフォルム(仮)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV		
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイトジャパン	格闘ACT		
	未定	THE CROW CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイトジャパン	未定		
	未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイトジャパン	RAC		
	未定	ドラゴンハート	5,800円	アクレイトジャパン	ACT		
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイトジャパン	SPT		
	未定	MAGIC THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイトジャパン	未定		
	未定	★エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT		
	未定	EXXOM	5,800円	ソフトバンク	A-SHT		
	未定	ボディー バイオニクス〜異界の小宇宙 人体〜	5,800円	メディアクエスト	ACT		
	未定	★新・海軍軍艦〜鋼鉄の孤狼〜	未定	アスキー	SLG		
	未定	デザエモン	未定	アテナ	SHT		
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG		
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A-SHT		
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S-RPG		
	未定	グランディア	未定	ゲーム・アーツ	RPG		
	未定	だいなひあいらん	未定	ゲーム・アーツ	ADV		
	未定	ババジ 3D(仮称)	未定	コナミ	ACT		
	未定	PIT BALL	未定	コナミ	SPT		
	未定	ヘンリー・エクスプローラーズ	未定	コナミ	SHT		
	未定	フェイクダウン(仮称)	未定	システムサコム	未定		
	未定	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT		
	未定	エーペルージュ	未定	タカラ	SLG		
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT		
	未定	カオスシード	未定	オーバーランド カンパニー	SLG		
	未定	天地無用 / 道義必至	未定	バイオニアLDC	PUZ		
	未定	機動戦士ガンダム外伝 龍がれし者	未定	バンダイ	SHT		
	未定	★英雄志願 Gal Act Heroism	6,800円	マイクロキャビン	RPG		
	未定	クロックノ(仮称)	未定	メディアクエスト	A-ADV		
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG		
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC		
	夏	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/NMS		ACT
		未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/NMS		ACT
'87年中	未定	真機再現	6,800円	クリップハウス	ADV	18推	
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	コナミ	SLG		
	未定	モトクロス(仮称)	未定	コナミ	RAC		
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT		
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG		
	未定	BAROQUE	未定	スティンク	RPG		
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT		
	未定	FARADOON〜THE LEND of DRAGON CASTLE〜	未定	バイオニアLDC	A-RPG		

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	未定	未定	未定	未定	未定
未定	オリンピック 山佐 パーチャルバチスロII	未定	マップジャパン	ETC	
未定	HEART OF DARKNESS	6,800円	セガ	ACT	
未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	★新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	未定	セガ	ADV	
未定	開運 / なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
未定	続ぐっすんおよ	5,800円	バンプレスト	A-PUZ	
未定	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
未定	SEGA AGES / ファンタジーゾーン	未定	セガ	SHT	
未定	SEGA AGES / ベン・アリキー・アブダウ・ヘッドオン 音楽	未定	セガ	PUZ+ACT	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	Bug too!!	未定	セガ	ACT	
未定	mr. BONES	未定	セガ	ACT	
未定	バチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シー	TAB	
未定	★ファンタズム	未定	アウトリガー工房	ADV	個
未定	図基	未定	アスキー	TAB	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	★ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	未定	アスク株式会社	ADV	
未定	ぱにつくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
未定	コマンド&コンカー	未定	ヴァージン・エンタテインメント	SLG	
未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、アウス
未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
未定	大戦略(仮称)	未定	Q2クラブ	SLG	
未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	マール スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム・アーツ	RPG	
未定	パーチャバナーTHE FISH'	未定	光栄	ETC	
未定	ときめきミュージックCD1	未定	コナミ	ETC	
未定	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
未定	ふるるん / シェイプUPガール(仮称)	未定	J-ウィング	ETC	
未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	魔法学園LUNAR /	未定	スタジオ アレックス	RPG	
未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
未定	Jリーグ GO GO ゴール(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
未定	My Dream〜オンエアが待てなくて〜	未定	日本クリエイト	SLG	
未定	USDラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	テラレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
未定	大江戸ルネッサンス	未定	バック・イン・ソフト	SLG	
未定	エアーコマンダー	未定	バンプレスト	SLG	
未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
未定	スワッグマン	未定	ビクター・エンタテインメント	A-PUZ	
未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター・エンタテインメント	RPG	
未定	ノバストーム	未定	ビクター・エンタテインメント	SHT	
未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ビクター・エンタテインメント	A-SHT	
未定	GO Professional(仮称)	未定	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	★フリータク ファクトリー	未定	ダイ・エンターテインメント	ADV	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエディション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

サターン周辺の気になる情報をチェックする、おなじみサタマガ編集部チェック / まずは新作情報から。メディア・エンターテイメントの「フリータク ファクトリー (発売日未定)」は、國府田マリ子を迎えラジオスタジオが舞台のアドベンチャーになる。ファンの人は要注目。また、今回はスケジュールにも入っていないイマジニアの18歳推奨の移植

新作「EVE (イブ)」は、次号でたっぷり紹介する予定だ。えうご期待。さて、今号はセガ注目の隠し玉として「クリスマスナイツ」が大発表されたが、これが隠し玉のすべてと思うのはまだ早いぞ。次号では、いよいよ人気アーケードゲーム注目の移植決定が発表される他 (うち1本は画面写真早くも複製公開 /)、夢の新作がなんと年内に緊急発売 // そのすべてを総力特集予定だ // 恒例サタマガグランプリ前夜祭も注目 /

アンケートハガキの書き方

ハガキの裏には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移転を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボール

ペンが鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。筆跡は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して送付してください。

アンケート回答欄の記入例

	【例1】回答が5の場合	【例2】回答が6の場合	【例3】回答が15の場合	【例4】回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 07 15

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校・高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学・大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- | |
|----------------|
| 01 ファミ通 |
| 02 ファミマガWeekly |
| 03 GAME WALKER |
| 04 Vジャンプ |
| 05 ゲームオン! |
| 06 電撃王 |
| 07 じゃけむ |
| 08 LOGIN |
| 09 覇王マガジン |
| 10 ゲームスト |
| 11 サターンファン |

12 グレートセガサターンZ

13 サターンスーパー

14 TECH サターン通信

15 電撃セガEX

16 Hyperセガサターン

17 サターン通信

18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか

01 よい

02 ふうつ

03 よくない

04 その他(具体的に要望を)

7 セガサターン用ワープロソフトについてお聞かせください

01 購入予定がある

02 もっと安くねば買わない

03 既にワープロを持っているので必要なし

04 ワープロ自体必要を感じない

05 日報風

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

- | |
|--------------------------------|
| 01 大運動会 |
| 02 LAND MARK |
| 03 テータステーション |
| 04 セガサターン読者レース |
| 05 (特報)クリスマスナイツ 冬季限定版 |
| 06 (特報)テイトナUSA Circuit Edition |
| 07 (特報)電撃戦機バーチャロン |
| 08 (特報)ダイナマイト刑事 |
| 09 (特報)バーチャコップ2 |
| 10 (特報)クオヴァティス2 |
| 11 (特報)エネミー・ゼロ |
| 12 (特報)同級生2 |
| 13 (特報)機軸クラッシュロード(仮) |
| 14 (特報)実況/おしゃべりパロディウス |
| 15 (特報)オベリスク |
| 16 (特報)ファイヤープロレスリングS |
| 17 (特報)スーパーバズルファイターⅡX |
| 18 (特報)テラ ファンタスティカ |
| 19 (特報)エアースアドベンチャー |
| 20 (特報)天外魔導 第四の黙示録 |
| 21 (特報)銀河お嬢様伝説ユナ |
| 22 (特報)My Dream |
| 23 (特報)バーチャル戦艦 |
| 24 (特報)ゼロヨンチャンプ DooZy-J |
| 25 NEW RELEASE TITLE |
| 26 Readers' STATION |
| 27 セガサターン デジタルサーカス ガイド |
| 28 攻略 Data Serch/エターナルメロディ |
| 29 セガプレス |
| 30 池袋サラのバーチャクラッシュ |
| 31 ワープが羽田にやってきた |
| 32 Hello// CAPCOM |
| 33 SNK WORLD |
| 34 ライセンシスベース |
| 35 セガサターンソフトデータバンク |
| 36 GO NET企画 |

- | |
|----------------------------------|
| 37 COMING SOON 機軸クラッシュロード(仮) |
| 38 ()シャイニング・ザ・ホーリアーク |
| 39 ()バトルバ |
| 40 ()マジックカーベット |
| 41 ()デジタルピンボール ネクロノミコン |
| 42 ()AQUAZONE オプションディスク |
| 43 ()NHZ パワープレイ'96 |
| 44 ()ヒクレーゴール WORLD WIDE EDITION |
| 45 ()轟下にイチダントアール |
| 46 ()プリクラ大作戦 |
| 47 ()上海 Great Moments |
| 48 ()TRY RUSH DEPPY |
| 49 ()クレイジーイワン |
| 50 ()ハイパーデュエル |
| 51 ()ストリートレーサー EXTRA |
| 52 (COMPLETE GUIDE) サクラ大戦 |
| 53 ()リグロード サーガ2 |
| 54 ()伝説のオウガバトル |
| 55 ()LUNAR SILVER STARSTORY |
| 56 ()ラングリッサーⅡ |
| 57 ()サムライスピリッツ 新紅龍無双剣 |
| 58 ()BATSGUN |
| 59 Just Meet エル・フ |
| 60 レッドカンパニー 島の市通り// |
| 61 テラ・ゲームウェア |
| 62 (読者参加型企画)センチメンタルグラフィティ 君に逢いたい |
| 63 AM1 研だいたい/ |
| 64 AM3 研Rush// |
| 65 AM2 研 Experts Neo |
| 66 セガサターンソフトレビュー |
| 67 次世代裏技リーグ |

表2 ハードリスト

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 01 セガサターン、Vサターン | 12 ゲームギア |
| 02 ハイサターン | 13 NINTENDO64 |
| 03 メガドライブ(ワンダーメガを含む) | 14 パソコン |
| 04 スーパー32X | 15 ムービーカード(ビデオCDデコーダ) |
| 05 プレイステーション | 16 フォトCDオペレーター |
| 06 3DO(REAL、TRY) | 17 電子ブックオペレーター |
| 07 M2(3DO64bit機) | 18 セガマルチコントローラー |
| 08 PC-FX | 19 レーシングコントローラー |
| 09 スーパーファミコン | 20 バーチャガン |
| 10 PCエンジンシリーズ | 21 アナログミッションスティック |
| 11 NEO-GEO(CDを含む) | 22 ワイヤレスパッド |
| | 23 新型バーチャスティック |
| | 24 バーチャスティックプロ |
| | 25 セガサターンモデムセット |

表3 ソフトリスト

- | | |
|---|--|
| 001 AQUAZONEオプションディスク | 071 続くっすんおおよ |
| 002 アドヴァンストV.G. | 072 対魔戦機 爆! |
| 003 天城真実 | 073 太閤立志伝Ⅱ |
| 004 ULTIMATE MORTALKOMBAT | 074 太平洋の嵐2 |
| 005 ウルトラン 光の巨人伝説 | 075 タクティクス オウガ |
| 006 エーペルージュ | 076 タクティクス オウガ |
| 007 エアースアドベンチャー | 077 タクティクス オウガ |
| 008 永世名人Ⅱ | 078 探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜 |
| 009 エネミー・ゼロ | 079 ダービースタリオン(仮称) |
| 010 m〜君を伝えて〜 | 080 大運動会 |
| 011 エレベーターアクションリターンズ | 081 だいなひあいらん |
| 012 大江戸ルネッサンス | 082 ダイナマイト刑事 |
| 013 オベリスクプロジェクト・オスカーを運ばせよ〜 | 083 DIE HARD TRILOGY |
| 014 オリビバ 山佐バーチャルバチスロⅡ | 084 超時空魔導マクロス〜量・おぼえてますか〜(仮称) |
| 015 怪盗セイント・テール | 085 テラ ファンタスティカ |
| 016 カオス コントロール リミックス | 086 天外魔導 第四の黙示録 |
| 017 下級生 | 087 天地無用ノ 通鎖心巻 |
| 018 ガーディアンフォース | 088 D-XHARD |
| 019 機軸戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を駆けぬける者 | 089 ディスクワールド |
| 020 きゃんきゃんパニープルミエール2 | 090 テイトナUSA Circuit Edition |
| 021 魔界英雄伝 | 091 デザエモン |
| 022 機軸戦士ガンダム外伝Ⅱ Mike Akita's Illust Works | 092 デジタルピンボール ネクロノミコン |
| 023 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | 093 DX日本特急旅行ゲーム |
| 024 銀河お嬢様伝説ユナ ライトニング・エンジェル | 094 電撃戦機バーチャロン |
| 025 クオヴァティス 2〜惑星最強オヴァン・レイ | 095 東京SHADOW |
| 026 クレイジーイワン | 096 とさめきミュージックCD1 |
| 027 グランディア | 097 TRY RUSH DEPPY |
| 028 クリスマスナイツ 冬季限定版 | 098 魔界生2 |
| 029 クググの鬼太郎(仮称) | 099 ドラゴンナイト |
| 030 月下の狼士〜王鳥戦〜 | 100 ドラゴンマスターシルク |
| 031 限定KOFダブルパック | 101 NIGHTTRUTH Maria |
| 032 龍龍三國演義 | 102 NISSAN PRESENTS オバードライバートR |
| 033 コットン2 | 103 HERC'S ADVENTURES |
| 034 サイバーボッツ | 104 HEART OF DARKNESS |
| 035 サムライスピリッツ 新紅龍無双剣 | 105 ハイパーデュエル |
| 036 三國志リターンズ | 106 はいばあセキュリティースS |
| 037 サンダーフォース ゴールドバック2 | 107 バーチャコップ2 |
| 038 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 108 バーチャル戦艦 |
| 039 魔界生 | 109 バトルバ |
| 040 シャイニング・ザ・ホーリアーク | 110 BAROQUE |
| 041 上海 Great Moments | 111 秀吉・信長セット |
| 042 シルエットミラージュ | 112 ビクトリーゴール WORLD WIDE edition |
| 043 新・機軸戦機 機軸の機軸 | 113 機軸戦機スーパーS~Various Emotion~ |
| 044 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | 114 ファーランドストーリー2(仮称) |
| 045 異説サムライスピリッツ 武士道烈伝 | 115 Fighting Illusion-K-1 GRAND PRIX-Ⅱ |
| 046 神罰 人生の愚昧 | 116 ファイヤープロレスリング 6 MENS CRAMBLE |
| 047 心霊戦機 太極丸 | 117 FIST |
| 048 リーグエキサイトステージ(仮称) | 118 フィッシング甲子園2 |
| 049 実況おしゃべりパロディウス forever with me | 119 風水先生 |
| 050 実況パチスロ必勝法/4 | 120 フォトジェニック |
| 051 機軸戦機 機軸の機軸 | 121 フリートーク ファクトリー |
| 052 人狼人狼ハカイド ラストジャッジメント | 122 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー |
| 053 スーパーバズルファイターⅡX | 123 ブラドルDISC |
| 054 スーパーパンクレーション | 124 プリクラ大作戦 |
| 055 水遊伝 天竜の龍 | 125 ぶるん/シェイプUPガール(仮称) |
| 056 SKULL FANG〜空牙外伝〜 | 126 ヘンリー・エクスプローラーズ |
| 057 ステークス ウイナー | 127 ボディー バイオニクス〜人間の小手習 人体〜 |
| 058 STREET RACER EXTRA | 128 モーヴル スーパーヒーローズ |
| 059 スペースインベーダー | 129 My Dream〜オンエアが待たなくて〜 |
| 060 スレイヤーズ | 130 マジックカーベット |
| 061 西暦1999 ファラオの復活 | 131 魔法学園LUNAR/ |
| 062 世界の夢から見た11スライム〜アルプス登山鉄道〜 | 132 ロッククライミング 未開への挑戦 ヒマラヤ編 |
| 063 SEGA AGES/ファンタジーゾーン | 133 メルティランサー〜銀河少女警察2086〜 |
| 064 SEGA AGES/パロディウス〜オバードライバートR〜 | 134 リアルサウンド(仮称) |
| 065 SEGA AGES/轟下にイチダントアール | 135 リグロード サーガ2 |
| 066 戦国ブレード | 136 ROOMMATE〜井上涼子〜 |
| 067 センチメンタル グラフティ | 137 LUNAR ETERNAL BLUE |
| 068 ゼロヨンチャンプ DooZy-J | 138 RAYMAN2 |
| 069 卒業S | 139 LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION |
| 070 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) | 140 RENA 忍闘 |
| | 141 ロードランナー エクストラ |
| | 142 わくわく7 |

ゲームデザイナーズネットワーク

制作に参画するゲームデザイナーズネットワーク

今年8月末に発表され、強力なクリエイター陣営9社で構成されたGAME DESIGNERS NETWORK(以下GDNET)。「LUNAR」なども発売され、そのクオリティの高さに驚かされた人も多いだろう。さて、他の参加メーカーは今どうしているのか、慌てる必要はない。

ソフト開発には膨大な時間と資金が必要なのだ(そのためのGDNETだからね)。でもその動向は気になる。そこで今回は参加メーカーに現在進行中の作品の開発状況などを聞いてみた。はやる気持ちを押さえてじっくり読んでほしい。

What's GDNET

構成メーカーはゲーム、アーツ、トレジャーなど小規模ながら実力派の会社。これらに総合プロデュース会社とSI屋がある。SIは参加メーカーの開発する作品に融資し、さらに人的・技術的支援、販売までを行う。これらにより小規模開発会社の持つ、ソフト開

発における問題点(高度な技術開発力、資金力など)を解決し、かつ小規模ならではの個性を生かした質の高いソフトの提供を目的としている。また、メーカー間の交流を促し、時には技術や人材などを協力しあい、時には作品を置きあう、といった面も持っている。

オニオンエッグ

GDNETの新星となるべく今年になって設立された、オニオンエッグ。小説は、もとよりTVアニメや劇場版も大人気の「スレイヤーズ」をサターン・オリジナルのシミュレーションRPGとして制作を開始。目下人気上昇中といったところ。正式タイトルは、まだ未定だが、制作も順調とのこと、近々ゲーム画面の写真も誌面でお見せできそう。さて今回は、そんな「スレイヤーズ(仮)」の新情報をお届けしよう。シミュレーションRPGのキモともいえる戦闘システムに独自の「ステップ方式」を採用している。これは、従来というキャラクターの行動ポイントを時間軸で区切り、キャラの敏捷性などのスキルや行動の難易度に



によって振り分ける方式。キャラの個性を存分に生かしたものになることを期待しよう。また本作オリジナルキャラ2体もGET! 今後も続報をお楽しみに。

オニオンエッグは、サターン・オリジナルのゲームを開発する会社。オニオンエッグは、サターン・オリジナルのゲームを開発する会社。

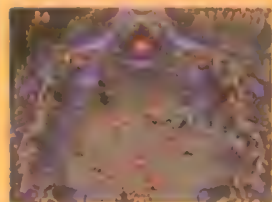


クインテット

前回のメーカー宛てのお手紙、どうもありがとうございました。私達クインテットの期待がヒシヒシと伝わってきて、それが大きな力を与えてくれます。あらためてガンバラなくては、と思いました。さて、現在進行中のレースゲームですが、また開発がスタートしたばかりなので、またまたお見せする段階ではありません。ただ、普通のレースゲームではない、新しいタイプのレースゲームにしています。期待しててください。(開発部・七条たかし)

●これまでのタイトル●

「クインテット」は、開発中のレースゲームです。通常のレースゲームとは異なり、プレイヤーは自機を操作しながら、様々な障害物を避け、ゴールを目指します。また、様々なアイテムを入手し、それらを活用して競走を進めます。



トレジャー

現在ようやく画面が見られるレベルになってきました。しかし、まだまだ完成イメージにはほど遠いシロモノなので、この先長い戦いが待っているのだと予感させてくれます。開発員も今までにない大人数となつてしまい、何やら心強い感もありますが、同時にまとまるのだろうか心配でもあります。しかし応援していただける人達のためにも、この身を削って作業に取り組んでいます。もちょっと待っててくださいね。

(開発部・カニエルVSムシエル)

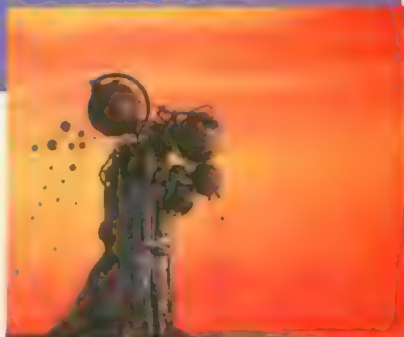


●これまでのタイトル●

最新作「カーニヴァル・コース」を含め、メガブランドで新作をリリース。いずれも、プレイヤーは自機を操作しながら、様々な障害物を避け、ゴールを目指します。また、様々なアイテムを入手し、それらを活用して競走を進めます。

スティング

「バロック」の開発は、着実に進行しております。期待を超えるデキになるように企んでおりますので、応援お願いしますね。内容ですが、フロアの画面は一枚絵ではなく、立体的に構成されたもので、あの空間の中をグリグリと動き回ることが出来ます。闇と光の表現もソクソクものです。異形もクールなやつらが集結中です。まだ情報を続々と出せる状態になっていないので想像かふくらむと思いますが、なにとぞよろしくお願いします。(監督・米光)



●これまでのタイトル●

「スティング」は、開発中のアクションゲームです。プレイヤーは自機を操作しながら、様々な障害物を避け、ゴールを目指します。また、様々なアイテムを入手し、それらを活用して競走を進めます。

日本アートメディア(JAM)

現在、我々日本アートメディアでは、サイコーにイカした超カッコイイRPGを企画進行中です。メタリックで、ハイブリッドな背徳の香り漂う、そのRPGの名は「レクイエム(仮)」といいます。前作「LUNAR」が終わって休む間もなくこの企画が発足。スタッフ一同、魂をぶ熱く燃やして開発に取りかかっております。サタマガ読者の皆さん、ちょっぴりたくさん期待しててくださいね。それでは頑張っていきましょう。

(開発部・中島)



●これまでのタイトル●

最新作「カーニヴァル・コース」を含め、メガブランドで新作をリリース。いずれも、プレイヤーは自機を操作しながら、様々な障害物を避け、ゴールを目指します。また、様々なアイテムを入手し、それらを活用して競走を進めます。

SPECIAL INTERVIEW

LUNARシリーズはこうなる!?



ゲーム アーツ代表取締役

宮路 洋一氏

「LUNAR」シリーズを手がけるフロアワークスにこれまで以上に力を入れています。

宮路 まず「LUNAR」ですが、今回はメガCD番からの変更というよりやってみようというところがあります。RPG論になるのですが、RPGってカチッと1本道にすればするほど演出に凝れますよね。でもその代わりゲーム性が薄れてしまう。「LUNAR」はストーリーはめっちゃめっちゃ盛り上がるようにできてますが、1本道でお使いゲームと言われかねない。もちろん「LUNAR」も「LUNAR」から継承するストーリーのRPGなので前半は「LUNAR」と同じく1本道になります。でも「LUNAR」にはゲーム後にエピソード的なシナリオが入ってるんですね。で、今回はそれを膨らませようと。そこで「ドラクエ」みたいになんでも好きなこととしてやってみてくださいと考えているんです。前半でキャラクターをしっ

かりつかんで、ボス戦後は好き勝手に遊んでもらおうと。レベルが低いうちは自由度があってもやれることが限定されますからね。その点自由度っていうのは「ゲーム後ゲーム」のほうがバランスも取りやすい。こんなダンジョンもあったんだ、みたいな、プラスアルファの発見を終わったあとに楽しんでいただきたい。お使いゲームではない部分で「LUNAR」をお見せするというのが、一番大きいチャレンジです。

声優さんの変更はありますか?

宮路 変えるつもりはないです。「LUNAR」は元から4年も経っていて、当時の声優さんが少年少女の声をするのがきつかったんですが、「LUNAR」はまだそんなに経ってませんので、当時あまり有名じゃなかった声優さんも今みんな有名ですし、そういう意味

では旬のキャスティングかなと

システム的に変わる可能性は?

宮路 まだ操作性とか細かいことを実験的にやっている最中ですね。でも今回一番の目的は、ストーリーゲームとRPGという相反するテーマを1つに入れちゃおうという点ですから。こういうアプローチのRPGって「LUNAR」が初めてじゃないかな。欲張りなんです。

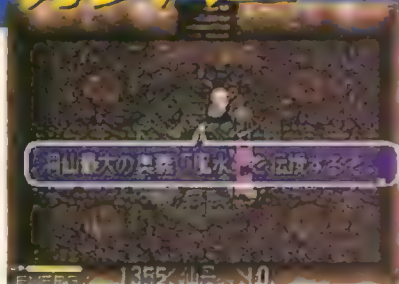
「魔法学園LUNAR」との関連は?

宮路 「LUNAR」の基本コンセプトは、キャラクターの数学が成長するのではなく、人間が成長することです。そういった意味で、「魔法学園ルナ」は学園ドラマとしてキャラクター達が成長するストーリーなんです。ですから、基本コンセプトでは関連があるわけです。わかりやすく違いを語ると「LUNAR」は大河ドラマ、「魔法学園ルナ」は学園ドラマ。「魔法学園」というコンセプトなので、愛と友情をテーマに、ストーリーやシステム面で

ネバーランドカンパニー

カオスシードは、サターンで生まれ変わります！全シナリオをリファインし、オリジナル追加シナリオも2本を予定！さらに、オープニング&エンディングにムービーを入れ、スーパーファミ版を遊んだ人にも、思わずもう一度遊ばずにはいられないスペシャル版が登場します。そして弊社オリジナル第1弾となる「スチームバイレッツ」も鋭意制作中です。海の上で繰り広げられる汽船海賊連の冒険劇にご期待ください。

(開発部部長・宮田正英)



●これまでのタイトル●

代表作であり、GDNET作品になる「カオスシード」に、過去作を取り入れたユニークなシミュレーションRPG。その他にも他社ブランドだが、高い評価を受けたRPGも数多く開発している。サターンにもRPGがふれる日も近い？

ビッツラボラトリー

前回発表した「ゲームツール」もようやく「BASIC for SEGA SATURN」として発表され、スタッフも完成めざして鋭意制作中です。現在はポリゴン表示機能や、画面表示機能を改良中で、皆さんの期待に沿うよう頑張っていますので期待して待っててください。また同時に「天下布武」も着々と進行中です。思考ルーチンの強化、データの調整など、まだまだやりたいことがたくさんありますので、もうしばらくお待ちください。

(代表・宮崎)



●これまでのタイトル●

これまでは移植作がメインでPCエンジン版「タリクス」、シリーズなどを代表作に持つ。ちなみにゲームシステム外のコンテンツに、ゲームに登場するキャラクターのデザインも担当している。この度には「BASIC for SEGA SATURN」で待ったものだ。

CSK総合研究所(CRI)

オリジナルタイトルがなかなか発表できない状況で、CRIを忘れていないでしょうネ？CRIでは、GDNET関連でもビッグタイトルが進行中です。企画も固まり、プログラムも開始しました。どんなソフトかは、チョット待ってくださいね。その他皆さんとの接点は、あれこれあるんですが、ぜひ探してみてください(パッケージとかね)。あんな超ビッグタイトルからこんな技術まで。こんな所もCRIで〜す。(泰山)

●これまでのタイトル●

CSKの前身は開発研究機関として設立。サターンではオリジナルブランドで「古城物語1」「2」などあることはサントラルをリリース。また、シネバックなどのムービー再生の開発もしている。セガやバンダイなど大手メーカーのソフト制作にも協力することもある。



まだまだ お便り募集中!!

さて、GDNET参加メーカーのコメントを収録してきたが、いかがだっただろうか。前回の特集より具体的になってきたソフトも見られ、期待もそのぶん大きくなったのでは。そこで、前回に引き続きメーカーへのメッセージや応援のお手紙を募集

するぞ。業界全体の協力はもちろんだが、こうしたユーザーの声が新しい試みへの支えになるのだ。もしかしたら、君達の声が作品に反映されるかもしれない。熱いメッセージを待っている。もちろんこれ以後も新情報が入りしだい紹介していくぞ。

●あて先●

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部
「GDNET (メーカー名)応援」係まで

「LUNAR」と違った試みにもチャレンジします。例えば「合体魔法システム」です。助け合って敵を倒すというわけですから、合体魔法というわけです。また、レベルアップも経験だけではだめで、先生から教えてもらうなんていうシステムもあるわけです。
——OVAの話も出ているようですが？
宮路「魔法学園」はちょっとコミカルなヤツ考えてはいますけどまだ計画段階です。ゲームもこれから「LUNAR II」やるのか、それとも重馬さん窪岡さんと新作をやるのか考えてます。でも「LUNAR」シリーズはずっとつながっていくんじゃないかな。大河ドラマなんですわ「LUNAR」は。
——発売は概ねいつ頃の予定ですか？
宮路「魔法学園」は春、4月前後。「LUNAR II」はボリュームにもよりますが、逆に皆さんに作り込みに関してのご要望のお便りをいただいて考えようと思っています。



メガCD史上最高のRPGと『わられた「LUNAR II」こと「LUNAR ETERNAL BLUE」。サターン版は、先日発売された「LUNAR I」同様、完全リニューアルして登場予定だ！今回のインタビューから予想されたし、

Alfa System

高い技術力が評価され、数々のゲーム開発を手がけてきたアルファシステム。GDNETに参加することで開かれる同社の可能性についてうかがった。

クリエイターが活躍できる “場”を提供すること

編集部 まずはアルファ・システムが、GDNETに参加されることになった経緯をお聞かせください。

佐々木 中小のソフトハウス共通の問題として、やはりディストリビューターからの委託だけだと、どうしても売り上げ至上主義がついてまわるんですよ。簡単に言ってしまうと、自分達の作りたいものが作れない。この問題乗り越えるためにはどうすればよいか、その方法を模索していた時に、ちょうど宮路社長（ゲーム アーツ代表取締役）の考えとこちらのビジョンが一致した、ということです。

編集部 過去に「天外魔境Ⅱ」や「MYST」といった、かなり有名なタイトルを手がけてらっしゃいますね。やはりその頃から最終的には自社ブランドのソフトを発表したい、という考えはあったと。

佐々木 実は'91年の9月に、自社ブランドで「ノーブルマインド」というタイトルをTAKERUから発売してるんですよ。実験的にね。

編集部 ハードはどれで？

佐々木 X-68000です。ウチはコンシューマーに限らず、開発取扱

機種は本当になんでもやるんです。というか、なんでもやれる。それが強みですね。

編集部 ということは、今後予定されている作品も、そうした技術力を全面に押し出したテイストになりそうですね。

佐々木 たしかに当社が設立した当時は技術者集団的なカラーが強かったんですが、今はいろんなタイプの人間が集まっていますから、それだけではないですよ。「技術を見せよう」とか、そういうこだわりはまったくないですね。むしろ「自由自在」にやっていきたい。この「自由自在」こそ、当社を表現するためのキーワードといえます。もし、私にこだわりがあるとすれば「ゲームを作りたい」と思って集まってきた人のために、できるだけ快適な環境を整える、ということ。とくに九州という立地条件を考えると、ゲームクリエイターを目指す人がその能力を発揮できる“場”は、とても限られていますから。

編集部 そうしたクリエイターのための環境作り、という思想も、

アルファシステム

1988年1月、熊本大学出身のプログラマーが中心となって設立。ハードソン、NECアベニュー、アイ・ジー・エス、日本テレネット、小学館、東宝など、大手ディストリビューターのタイトル開発に携わる。業界最高水準の技術力を背景に、セガサターンをはじめ、プレイステーション、Windows95など、様々なハードやOSに対応したゲームを開発してきた。

今だにマニアックな人気を誇る「ゴジラ怪獣大決戦」（スーパーファミコン）、名作RPGとして知られる「イースⅠ・Ⅱ・Ⅲ」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説2」、驚異的なボリュームでユーザーを圧倒した「天外魔境Ⅱ」（以上PC-エンジン）、パソコン版に劣らぬグラフィックを実現した

「MYST」、PS初の国産3Dガンシューティング「ホーンドアウル」（以上プレイステーション）と、枚挙にいとまがない。現在までに手がけたゲームは実に60タイトル以上を数える。

今後発表されるセガサターン用の新タイトルにも期待したい。



PC エンジンで代表するRPG「天外魔境Ⅱ」セガサターンへの参入作も、やはり大作に！

GDNETにつながってきますね。

佐々木 ウチに限らず、GDNETがうまく機能するようになれば、日本中の才能あるクリエイターが、今以上に地理的な制約にとらわれなくてすむようになります。これはゲーム業界全体にとって大きなメリットですよ。

編集部 そう考えると、ゲーム業界を志す人にとっても、夢のあるプロジェクトといえますね。

佐々木 ゲームを作りたいと思う人の夢、コンピューターの夢、これらを実現させるのが、会社を設立した目的でもあるんです。その思いは社名の「Alfa」にもこめられています。「Al」はアルファ波とアルゴリズム、「fa」はファンタジーとファクトリーを意味していて、「瞑想状態の空想」と「アルゴリズムを生み出す工場」という2つの意味を含んでいるんです。

編集部 人の夢とコンピューターの夢、というわけですね。

佐々木 あと、社名が「A」で始めると「ア」行だから、いろんなメディアに露出する際、最初の方

にくるという利点もあります（笑）。

編集部 読みが深いですね（笑）。それでは、GDNETという枠組みの中で、アルファ・システムがこれから進めていくゲームの企画などがあれば、教えてください。

佐々木 ゲームの企画ということであれば、現在5ラインほどが動いています。ただし、この中にはGDNETとは関係ないものも含まれています。

編集部 具体的にはどのようなタイトルになりそうですね？

佐々木 くわしいことは今ここでお話できないのですが、アクション以外のジャンルになる予定です。そのうちの1つは「天外魔境Ⅱ」にも携わっていた、枘田省治さんと仕事をさせていただくことになりそうですね。どのようなゲームになるにせよ、開発期間にはゆとりを持ちたい。ゲームの仕上げの調整に、ぜいたくに時間をかけるつもりです。それも、売するために何かを付け加えるのではなく、遊んだ人が喜んでくれるような作り込みに、力を注ぎたいですね。



アルファシステム代表取締役
佐々木 哲哉氏

昔は逆アセンブラを一度で書いたこともありました」と佐々木氏、論理的な語り口は、やはりプログラマーの血か？

SIDESTORY Ⅱ 責を受け継ぐ者

U.C.0079 0002 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

95%

メーカーから一言

前号で書いた「大食い自慢」が大ブレイク
してしまい恥ずかしい今日この頃。「外伝II」
の開発担当者は「お前の中には絶対誰かがい
る」と言います。さて、あと数日で「II」の製
品版が完成します。誌面にも掲載されました
が、ジャケットがまたもよい！(広報・河阪)

●バンダイ●12月6日発売●4,800円●ドラマチックシューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨●ツインスティック対応

ったダッシュキャンセルや、前作ではできなかったバックダッシュなどの追加要素も無理なくスティックで操作できるようになっている。

ロケット

[illegible]

三三三

[illegible]

SCORE 10529

〔しボタン〕2本のスティックを同じ向きに倒すことで、その方向に移動可能。しボタンを押すことでダッシュができる。さらにそのまま跳ねて連続することでサーベル攻撃が出せるが、注意すべきはしボタンのみではダッシュできないという点。バーニアアゲージの消費量にも気をつけよう。

ダッシュ

ジャンプ

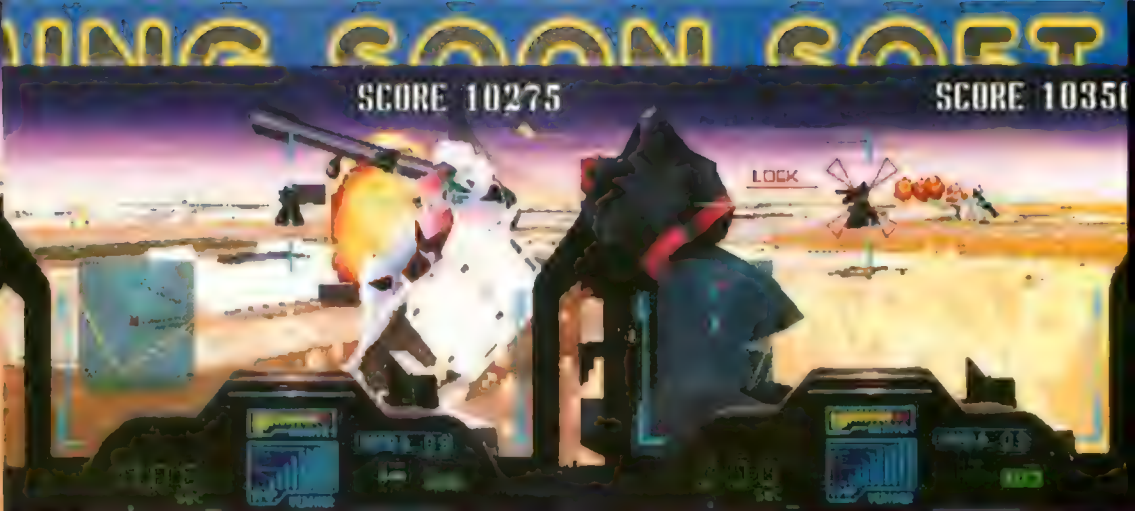
旋回運動

タツシヨキヤンセル区複殖攻撃

[illegible]

と「リガー」は回て下を向き、再入力で上を向く。強力なロックオン機能に助けられ、前作は使用せずともなんとかあったが、今作は汎用の工作ヘリを守り抜くミッションもあり、上下に気を配る必要性が一気に増した。

上下角切り換え



機動戦士ガンダム 第24話 MISSION 2-4 ジオン掃討作戦



カリフォルニアペー ー掃し地球進攻部隊



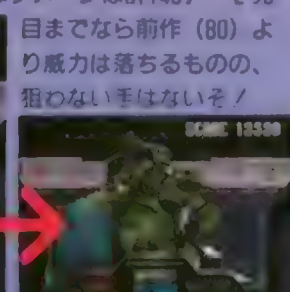
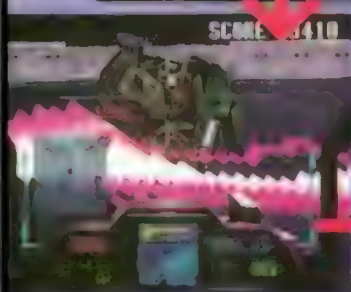
前回の作戦でジオンのミサイル基地を制圧したユウは、休息する間もなく新たな任務を受ける。カリフォルニアベースで先行して戦う友軍と合流し、ジオンの残存兵力を駆逐せよとの指令だ。戦場となるカリフォルニアベースは公国軍の北米における最大規模の軍事拠点。だが、オデッサ作戦以後の劣勢を覆すべく行った連邦軍総司令部本部「ジャブロー」への攻撃の際にその戦力の大半を失っていた。前々から機をうかがっていた連邦側はこのたび、ついに大規模な掃討作戦を開始した。抵抗を続けるドム部隊をせん滅し、地上よりジオン勢力を一掃せよ！

発売に向けてヴァージョンアップ! 細かい変更点を探る

1 ビームサーバルは3発まで打ち可能に



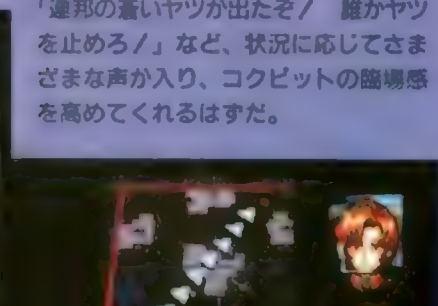
タッチから繰り出される近接武器のビームサーバル。前作で猛威をふるったこの攻撃も、「I」では敵もシールドでガードするようになり、そう易々と斬らせてくれなくなった。たか、その分今回は3発まで連続して斬りつけることが可能となり、攻撃力も調整された。1発目が20、2発目が40、3発目が80とダメージ値は倍々が増え、全て入ればダメージは計140。2発目までなら前作(80)より威力は落ちるものの、狙わない手はないぞ！



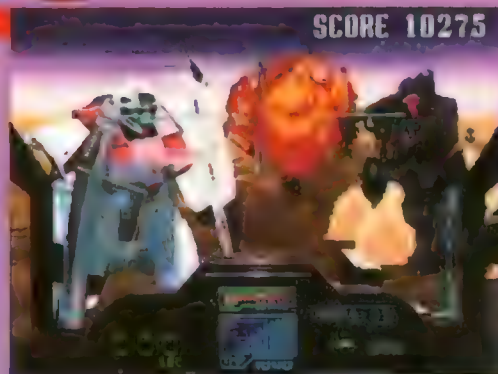
※攻撃力はバルカンの攻撃力を1として換算したものです

2 ステージ間の演出もより強化されたぞ

各ステージ開始時は、音声でミッションが伝えられるだけでなく、音声に合わせて口も動くキャラクターフェイスや、作戦マップなどのグラフィックも入り、より「ガンダム」らしくなった。アルファが通信を通してフルーを解説する際には、ワイヤーフレームの3Dモデルも映し出される。また、ゲーム中は敵味方入り乱れての通信が飛び交う。「何してるユウ、こっちへ来い!」「やべえ、脱出するぜ」「連邦の悪いヤツが出たぞ! 誰かヤツを止める!」など、状況に応じてさまざまな声が入り、コクピットの臨場感を高めてくれるはずだ。



は禁物。基地内に点在する半ば廃墟と化した地形をタテに、数にものをいwertた攻勢を仕掛けてくるからだ。1発が大きいジャイアントバズーカやショルダージョーはいまだ脅威ではある。しかし、逆に用心すれば今のユウには大した相手でもないともいえる。そして数機のドムを倒すうち、登場した蒼い機体は……。



書き込まれたステージ背景にも注目

ひねりつつ急接近し、こちらの装甲をえくるかのよう
に突き出されるスゴックEの攻撃モーションには
感激すら覚える。動きの再現が難しいといわれてい
るグフのヒートロッドは果たして入るのだろうか？
特徴的な武器だけに、期待したい。

[illegible]

決戦! ニムバスVSコウ
同じ旗を持つ番同士の
紅絶なる戦いが胸を開ける!





戦闘システム、敵キャラ公開!

SHINING the HOLY ARK

シャイニング・
ザ・ホーリィアーク

完成度
70%

メーカーから一言

RPGの花といえば戦闘ですが、「ホーリィアーク」の戦闘は、今回紹介する「技」「極め」のシステムとビクシーシステムが特徴的。ビクシーシステムは、まずビクシーを集めるんですが、これがなかなか見つからない。でも見つかった時は感動の涙です。(だーみず)

●ソニック●12月20日発売●5,800円●3 DRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

開発もいよいよ大詰め of 段階に突入し、編集部にも続々と新着情報が届いている。今回は戦闘における「技」と「極め」の新システム、また、パーティーの行く手に立ちはだかるボスクラスの敵キャラクター達を公開するぞ!!

戦闘の要、「技」、「極め」システムに迫る

「ホーリィアーク」の戦闘は「魔法」や「直接攻撃」などのコマンドを、ターンごとに選択していくというベーシックなもの。このうち武器による直接攻撃では、ランダムにキャラクター達が「技」を出すことがある。これらはキャラ達それぞれの「技」「極め」というパラメーターが高くなっていくにつれ出やすくなる。技はコマンドを選択して出すものではないので、いつでも出せるというわけではな

い。クリティカルヒットの発展したものと考えればわかりやすいだろう。もちろん魔法攻撃にからんだ技もあるので、魔法使い系のキャラも攻撃の種類が豊富だ。

技のポイント
キャラクターが技を出すのは、この数値が上になると、どんなにいろいろな種類の技を覚えていく。ひらめいた技を素早く戦闘で使用するパラメーター。いくら技を覚えても、この数値が低いと技は活用できない。

●主人公の覚える技●

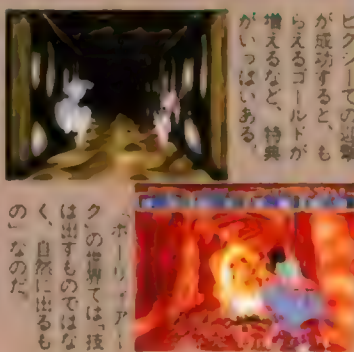


プレイヤーの分身である主人公アーサー。職業は剣士だが、はたしてどんな剣技が炸裂するのか。アーサーの視点で描かれるビジュアルもなかなか。



戦闘システム 輪郭を見せてきた

前号で紹介したビクシーによる迎撃や、この「技」システムは戦闘システムの大きな柱となるだろう。モンスター出現・ビクシーでの迎撃・戦闘、といった流れはストーリーをとおして貰われている。まずはビクシーを増やすのが戦闘を楽に進めるポイント。



ソニック 高橋社長 INTERVIEW



高橋社長氏●ソニック代表取締役
開発を担うプロデューサー

新感覚を創りながら歩き 創れるようなシステムを

——まずは「技」「極め」を作ろうと思ったいきさつからお願いします。
高橋 〇〇レベルアップのシステムって、RPGには不可欠ですよ。そもそもどうやってキャラをレベルアップさせようかというのが今回の争点だったんです。昨今のゲームを見ていると、技とかが手に入るというのをウリにしているタイトルが多いですね。でも僕のイメージでは、ああいうのってMPの

いらぬ魔法みたいになっちゃって、ってカンジですね。エフェクトが変わるぐらいで、魔法とそう違いがないじゃないですか。そういうMPのいらぬ魔法といった技を入れると、キャラクターがどんどん無敵になっていっちゃう。じゃあ技って何だろう、技が出るってどういうことだろう、って突き詰めて考えたのが、今回のゲームなんです。技という名の無尽蔵の魔法は、RPGの緊張感を削いでいってしまうのではないかと、今出せる最大の力の技があれば、ザコ戦なんかでは、もう魔

法っていらなくなっちゃいますからね。強くなっていくと、ゲームがどんどん楽になる方向にいつちゃう。緊張感がなくなっちゃうわけですよ。あと、昨今のゲームって、技を覚えていって、魔法を選ぶか技を選ぶか、そして今度はその魔法の中のどれを選ぶか、ってかんじで、非常にたくさんの選択肢がある。でも、実際にあんなに技があっても覚えきれないし、使える技って限られてるじゃないですか。で、結構使えない技とか覚えちゃってもぜんぜんワレシクないしね。それじゃ意味がない



● パーティーキャラ達の覚える技 ●

ローディ

人知を超えた
運命に導かれ、
アーサー達のパーティーに加わるこ
になるローディ。忍者の子孫らしく、
分身を使った技などが多いのが特徴だ。



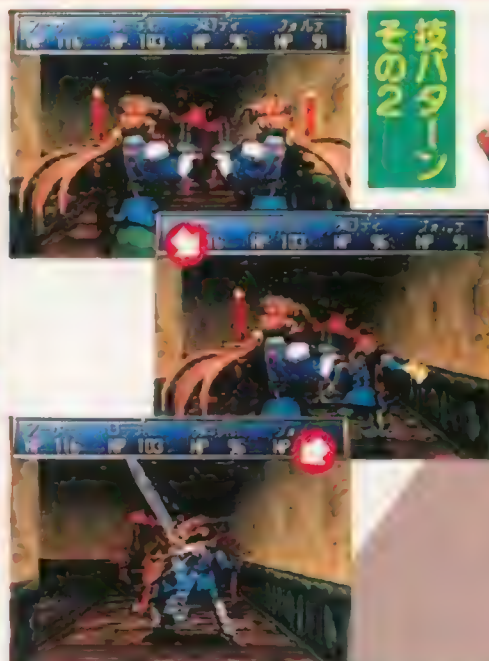
通常攻撃



技パターンその1



技パターン その2



メロディ

剣士などにくらべると、あまり直接攻撃
系というイメージのないメロディだけ
ど、ちゃんと精霊使いとい
いう職業を活かした技
を覚えるぞ。



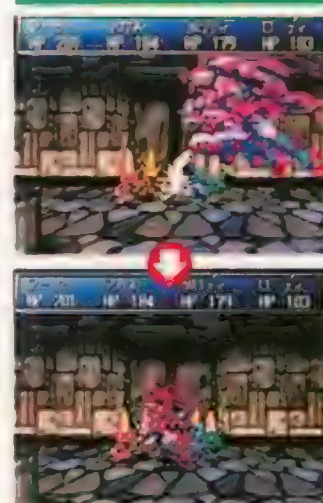
技パターン



アカネ

アカネもさすがに忍者の子孫らしく、忍術のような
技が多い。分身しているように見える写真からも、通
常攻撃よりエフェクトが派手
になっていることがわかる。

技パターン



通常攻撃



から。だから、技の数を絞って、かわりに最後まで効果のあるもの、使えるものを作るようにしたんです。キャラクターが覚えておくと、プレイヤーが得をしたと感じられるもの、そういうものを覚えさせよう。それから、コマンドで次に出る技を選ばせるシステムだと、かなりレベルが上がっても、常に技を使えるようになっていくわけだから、やっぱり無尽蔵の魔法状態になって、緊張感がなくなってしまう。だから極めのパラメーターを作ってAIで選ばせるようにしたんです。

RPGにおける技というものの解き

—実際の戦闘ではどう使われますか
高橋 今のゲームにおける技というのは、職業というものに基づいてキャラクターが行う行動の上に、さらに上乗せされたようなものなんです。イメージとしては、クリティカルヒットでもいいと思うんですけど、でも完全にランダムじゃなくて、レベル、極めのパラメーターが反映しているので、まあ、クリティカルなんだけど、それも通常

の攻撃の1つというような……
—戦士でも魔法使いでも、戦闘を重ねると練度が上がってきて、身のこなしが洗練されてくるというか。高橋 ええ、そういうイメージです。それがRPGらしいと思う。それがRPGにおける技というものに対する、僕の解答です。MPのいらない魔法だと、いくらでもコマンドで選ぶことができるし、そうじゃなくて「よおーし、技が出たぞっ」というカンジで、攻撃してそういうもののような気がするんですよ。——もともとこのシリーズは攻撃の楽

しさを追求してるという気がしますが、高橋 そうですね。やっぱり戦闘を楽しむというのは大切ですね。RPGって、戦闘をしている時間って長いと思うんですよ。だから戦闘をいかに楽しむか、というのは重要なことですね。技と極めのシステム、またビクシーシステムなんかも、3Dのお化け屋敷を歩く感覚、ダンジョンを歩く緊張感がいかに保てるかというシステムなんです。ユーザーテストをした時も、9歳から24歳まで幅広い層に評判良かったんですよ。楽しみにしてください。



パーティーの行く手に立ちはだかる敵キャラクター達

味方キャラクターからザコモンスターまで、個性的に役付けされ魅力的な味わいに仕上がっているのが、この「ホーリアーク」の大きな特徴だ。今回はストーリーに深くかかわる主要な敵キャラクター達を一気に紹介しよう。オープニングのムービーに登場する3人や、謎の洋館の主、さらには、旅の途中に現れるすべての中ボスのビジュアルを公開だ!!

宙に浮く箱船を撃沈させるほどの魔力を持つこの3人。その昔エンリッチに栄えた、悪しき文明の復活をもくろんでいるらしい……。



リリクス



魔界の王として知られる。かつてエンリッチに栄えた文明の復活をもくろんでいる。その魔力は、あらゆるものを破壊するほどの強大さを持つ。



エリーゼ

リリクスと並んで魔界の王として知られる。かつてエンリッチに栄えた文明の復活をもくろんでいる。その魔力は、あらゆるものを破壊するほどの強大さを持つ。



バンサー

リリクスと並んで魔界の王として知られる。かつてエンリッチに栄えた文明の復活をもくろんでいる。その魔力は、あらゆるものを破壊するほどの強大さを持つ。



これが現れるすべての中ボスだ!

このゲームでは冒険の要所要所に現れる中ボス達も、みな強烈に個性的。そんなユニークな中ボス達をここで紹介しよう。



バンバイヤ

このゲームでは冒険の要所要所に現れる中ボス達も、みな強烈に個性的。そんなユニークな中ボス達をここで紹介しよう。



ヘッドバイパー

このゲームでは冒険の要所要所に現れる中ボス達も、みな強烈に個性的。そんなユニークな中ボス達をここで紹介しよう。



スレーダー

悪の魔力によって作られた、魔物のような存在。エンリッチに栄えた文明の復活をもくろんでいる。その魔力は、あらゆるものを破壊するほどの強大さを持つ。



味方なのか、敵なのか……
事件と深く関わる謎のキャラ

ガラム

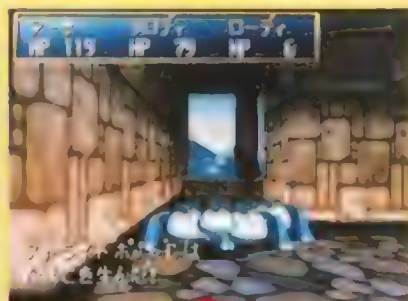


このゲームの主人公、ガラム。彼は、
Vジャンプの「ガラム」のキャラクターで、
その名前が由来している。ガラムは、
非常に強力で、多くの敵を倒すことができる。

またまたユニークなザコモンスターを紹介

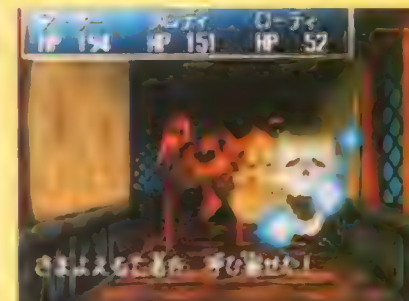
卵を産んで仲間を増やす
ストライトボッド

卵を産んで増殖し、その数を増や
していくというモンスター。珍妙な
外見がどこともなくかわいらしい……。



怪しい魔法で攻撃する
ミラーージュ

魔法など、攻撃に様々なバリエー
ションを持つミラーージュ。大きな拳
で殴ってきたりすることも……。



死神

顔は顔がなく、目と口の
形をした青い光は「力」を
使う時だけ現れる。人間に
取り憑いたりすることもある。

キングスネイル

オーム属のモンスター、キ
ングスネイル。一見、ただ
の軟体をみただけだと、
実はこのモンスター、超
ス。おんなじな色で

つ目の特殊なモンス
タ。本体(7)のまわりのつぼ
み状の部分が開くと、中か
ら種のようなものがミサイ
ルのように発射される

マッドフロッサム



VATEVA

バトルバ

TM



完成度
80%

メーカーから一言

開発もいよいよ終盤。ここに来て、まだなお進化を続けています。もう、体験版の時とはまったく別物。多人数対戦で友達みんなと熱く燃え上げられること間違いナシ。今年の冬は「バトルバ」でバトとうぜ！ 目指せ撃墜王!! (エインシャントプログラマー・小林)

●日本ビクター/エインシャント ●11月29日発売 ●5,800円
●対戦カーアクション ●6人まで同時対戦可能 ●マルチタップ他*対応

ポップなハリでディープなバトル戦闘を!



「武装カー・アクション」というと何だか物騒な印象を受けるけど、実際にはライトユーザーやパーティーゲーム愛好家もすんなり入り込める、ポップ感覚あふれるゲームなのだ。「フィールド内にいる、自分以外のマシンをブッ潰す!」という単純明解なルールのもと、自分に合った操作タイプ(各マシンにつき2~3パターン有)で自機を操り、装備している武器を敵めがけて発射し続ける。これがすべて。

しかしそれは決して「バトルバ」の底の浅さを物語ってはいない。その表面的なシンプルさの内側にどれだけの膨大な要素が凝縮されているかは、数度のプレイで誰もが気づくはず。自称ゲーマーは、軽視してたら赤っ恥、かくよ。

対戦プレイ

個性的な車体を用意されているが、総合性能的に圧倒的な優劣がなく、また最大6人の同時対戦プレイ時もそれらの相互バランスが崩れないところが「バトルバ」の奥深さ。操作に慣れる、という最低限の基本さえ押さえれば、たちまち病みつきになることこの上なし。



確立した戦闘スタイルを貫き通すも、時には、自らも、敵に倒れることもある。その瞬間、プレイヤーは、勝利の喜びと、敗北の悔しさを同時に味わうことになる。



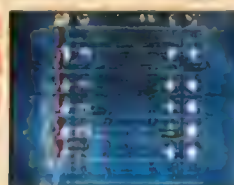
やり込むほどに熱くなる驚異のシステム

対戦成績 プレイ後に戦績が表示されるのはお約束だが、とりわけ1試合ぶんの詳細なデータが、向上心ならびに戦闘意欲を煽りまくる。座に「勝ち逃げ許すまじ」の空気が漂うこと必至だ。

●1試合分



●総合



サウンド

「バトルバ」に収録されている曲は、ヒップホップ、ハウス、ドラムベース(ジャングル)、トリップホップ、そしてレゲエ・ダブなどの手法が取り入れられている。注目すべきはそれらを集約しているカテゴリーが「ゲーム音楽」ではなく「テクノ」、別の言い方をすれば「音楽担当川島基宏氏(&古代祐三氏)のサウンド世界」

であること。ここに「ゲーム=主、音楽=従」の封建関係の崩壊が見てとれる。あまつさえ収録曲の中には、いわゆる「ゲーム音楽的な曲」をハウス風にアレンジした、主従関係が完全に逆転したものさえある。「ゲーム音楽」という言葉の持つある種の野暮ったさとは無縁の、クールなクラブ風サウンドに酔いしれてみよう。

クラブサウンド中心のクールなセンス炸裂



音のバランスも細かく調整されている。こういったプレイ環境を面で、ソフトの作り込みの丁寧さがうかがえる。単なる思いつきや機能的でできたゲームとの違いは、ここからわかる。



MACHINE SETTING

マシンセッティング

対戦魂を奮い立たせる バトルバのもう1つの魅力



最初から用意されている車体でお手軽に対戦プレイを楽しむのもいいけど、やり込むにつれて、個人レベルにおいての大きささまざまな不満が噴出する可能性もある。そんな時は武器や車体性能の交換/改造ができる“マシンセッティングモード”で、自分の気のすむまでチューニングしよう。データは保存およびコピーができるので、「ひと晩かけて試行錯誤した改造マシン同士で勝負、」てな具合に、ホビー系熱血少年漫画のような展開も楽しめる。



武器仕様

一定予算内で、選択した車体に装備したい武器、および搭載したい特殊機能を選ぶ。同時に、それらを発射/機能させるボタンを、1ボタンにつき1アクション設定できる。



前後

接近・中距離攻撃用のいわゆる通常武器。弾速・威力・使用条件（無制限、ウェポンエネルギー消費、弾数制限）・価格など、性能の異なるものが29種類用意されている。装備できる位置は車体の前方/後方のいずれかで、それぞれ前方への攻撃/後方への攻撃に対応している。また選択した車体によって、前方、後方それぞれの最大装備可能数が異なる。それぞれの配分バランスはプレイヤーの方針次第だが、前方に接近戦用武器と飛び道具を1つずつ装備しておけば安全度が上がる。

外部

遠距離、あるいは攻撃力がズバ抜けて高い武器。俗な言い方をすれば、ボム。全21種類で、そのほとんどが弾数制限付きだが、中性子ビームのみウェポンエネルギーの消費で使用可能。ちなみに、どの車体も、装備できる武器数は1つだけ。

特殊

攻撃能力はないが、シールドや加速といった移動・防御面をサポートする特殊機能を増やすユニット。全9種類で、すべてウェポンエネルギーの消費で使用する。装備できる数に制限はないが、その他の武器とのバランスを十分に考慮すること。

マシン性能

選択した車体の各性能を、1～5の5段階数値で設定する。その際の数値はあくまで相対的なもので、それぞれの車体の標準性能を3として考える。なお車体によっては設定不要な項目もあり（ホバーマシンのタイヤ等）、その場合はセッティング画面にその項目が表示されないようになっている。



マシン前部の装甲の厚さ。数字が大きいほど攻撃を受けた時に軽減されるダメージの割合が多くなる。小さいとその逆。



マシン後部の装甲の厚さ。前後どちらの装甲を厚くするかは、プレイスタイルや装備武器とのバランスによって考えよう。



移動加速のタイプ。数字が小さいほど立ち上がり重視のドリフト型に、大きいほど後半に伸びのあるスロースターター型。



サスペンションのきき具合。数字が小さいほどゆっくり確実に旋回し、数字が大きいほどクイックにターンできる。



ウェポンエネルギーの発電量。数字が大きいほど短期間でゲージが満ちるが、そのぶん重く、移動にかかる重量も大。



タイヤのグリップ性能。数字が小さいほど滑り、大きいほどビタッと止まるようになる。ホバーと戦車は設定不可。

キャラクター



早くもユーザーの注目を集めている、有賀ヒトシ氏デザインの登場キャラクター達。デモシーンではもちろんのこと、プレイ中にもサポートキャラの表情がウィンドウに表示され、ドライバーキャラともども状況に合わせて喋るようになっている。実際のプレイヤー達の声とあいまって、かなり賑やかになりそうだ。

対戦モード勝ちメッセージ集

各キャラの性格ががいま見られる。勝ち姿が形式のシナリオモードでは、その傾向がより強まるはずだ。

親親子



クールなカップル



美人姉妹



天才少年とネズミ達



どかちん夫婦



軍事おたくコンビ



体験版プレゼント 募 集 感想文コンテスト

前々号のインフォメーションページでもお知らせした「バトルバ」の体験版プレゼント。11月15日が締め切りだから、まだ間に合う。何てたって1,000人に当たるんだよ。滑り込みセーフの可能性も断然高い。まだの人は慌てて応募しよう。この体験版、または店頭デモで「バトルバ」をプレイした人は、対戦バトルの感想文を編集部（欄外参照）まで送ってほしい。応募してくれた人の中から抽選で2名に、「バトルバ」のアニメーションが秒間30コマの鮮明画像で見られる日本ビクターのツインオペレーターを、20名に「バトルバ」オリジナルテレカをプレゼントする。誌面でも採用する予定だから、素晴らしい原稿を待っているよ。



体験版プレゼント＆感想文募集：体験版希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業、それに開発スタッフに一言を明記（11月15日の消印有効）。体験版、または店頭デモでプレイした感想はハガキ、または封書にて、いずれも、〒103 東京都中央区日本橋本町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「バトルバ」にGO（体験版希望、または感想文）係

MAGIC CARPET

COMING SOON SOFT

完成度
100%

メーカーから一言

パソコンでも人気の高い「マジックカーペット」がついにサターンに登場！ マルコン対応で、独特のフワフワ・ユラユラ感覚が楽しめます。「じゅうたん酔い」を体験せずして「マジックカーペット」は語れない!?

●EAV●12月6日発売●5,800円 (マルチコントローラー同梱版7,800円)
●1人プレイのみ●全年齢推奨●マルチコントローラー対応

マジックカーペット

ルールさえわかれば
マジックカーペットはこんなに面白い!!

イギリスのブルフログ社は、ちょっと変わったゲームをリリースすることで有名だ。この「マジックカーペット」も、シミュレーションと3Dアクションを掛け合わせたゲームだ。

主人公は空飛ぶじゅうたんに乗って敵を倒し、マナを集めるのが目的だ。このゲームの新しい点は、じゅうたんに乗ったプレイヤーを360度自由に動かせること。プレイヤーは魔法使いなので新しい呪文をマスターし、豊富な攻撃を楽しむことができる。さらにプレイヤーの城をグレードアップさせるなど、ストラテジックな要素も加わっている。この2つの要素が絶妙に混じり合い、絶妙の楽しさを味わえる。

海外ゲームゆえ、ルールにわかりにくい部分があるものの、この面白さはほかのゲームでは味わえない。この記事を読めばルールは理解できるので、ぜひこの面白さを体験してほしい。



ストーリー

古代の神により造像された世界は、強力な魔法エネルギー「マナ」に満ちていた。自由にマナを操れるものは魔法使いと呼ばれたが、人間の飽くなき欲望のため、魔法は彼らの力を誇示するための道具となった。魔法使い同士の戦いが始まり、彼らのしもべとしてモンスターが生み出されていった。戦いの末、遂に満ちた命を吹き込まれたモンスター達は主人をも裏切るようになり、世界は荒れ果てた。しかし1人の魔法使いが世界を救い、モンスターを全滅させる魔法を使ったが、強力すぎる魔法の副作用により、大地は砕け、魔法使いは命を絶った。そしてその弟子が、傷ついた大地のバランスを取り戻すため立ち上がる。



「マナ」ってなに?

ストーリーにもあるように、マナとは魔法のエネルギーだと思っていいだろう。ゲーム中では魔法を使うために必要なだけでなく、そのレベルをクリアするためにも必要なマナ。敵を倒した時に出現する玉がマナだが、これを「所有」の呪文で集めれば自分のものになる。ただし正確には、自分のものにしたマナも、城から派遣された気球に回収され、気球が城に戻るまでは自分のものとならないので、油断は禁物だ。さらにこのお城さえも、敵の魔法使いやモンスター達に攻撃され、破壊されてしまうことがある。すると貯蓄していたマナが、周囲に散らばってしまうので注意しよう。



マジックカーペットの ココさえおぼえておけば大丈夫!

マナを集めるためには、モンスターとの戦いは避けられない。そこでモンスターや敵魔法使いとの戦いの心構えを説明しよう。まず動きを止めないこと。そして横移動をうまく使うこと。横移動なら敵からの攻撃をよけつつ、敵の姿を見ることができるからだ。



マップも
表示
可能!



実践編 レベル5をプレイしてみよう

親切な
ガイド表示

Level 5-Cesseccaについて
(1) 家やテントに所有の呪文を入れる
(2) 城を海上に建てる
(3) 大火城の呪文を手に入れる
(4) 敵を倒し、城を大きくする
城(城の上で)：地城(黄色)、飛城(緑)、
巨大城(オレンジ)、カラス
(赤)、黒の兵隊(黒い赤)
呪文書：大火城
呪文の集まり：魔法城城射
ヒント：魔法使いは早めに倒しておいた方がよい。
PRESS START BUTTON

それではいよいよ、実際のプレイを追ってルールをより深く説明していくことにしよう。

各レベルで行わなければならない要素は、城を建て、マナを確保し、新しいスペルをマスターすること。これをジャマするために登場するのが、数多くのモンスターと魔法使いだ。モンスターは種類によって性格が違うので、その性格をいち早くつかむことも大切になる。

この他にも、各レベルにはいろいろな仕掛けがあつたりする。新しいスペルのなかには、最初は目に見えず隠されていることも多々あるので、この仕掛けを解き明かし、各レベルを完全制覇することを目指したい。

ちなみに各レベルがスタートする前には、オリジナル版にはないガイドが表示される。左の写真がそれだが、非常に親切な改良点だ。

1 家やテントにスペルを使う

最初から建っている家やテントには、この地域の住民が住んでいる。この家やテントに所有の呪文を使えば、彼らを自分の味方にするができる。こうすることで、プレイヤーが呪文を使うために必要なマナの回復スピードがアップするのだ。



家やテントの呪文は、この地域の住民が持っている呪文の中から選ぶことができる。呪文の種類は、この地域の住民のレベルによって異なる。

2 お城を建てる

お城を建てる最大の理由は、マナを保存しておくためだが、そのほかにもお城には使い道がある。お城の上にプレイヤーを乗せれば体力とマナが回復するし、仮にプレイヤーが死んでも、お城がある限り生き返ることができる。

お城は呪文を使って建てるが、地上だけでなく海上にも建てることを覚えておこう。お城に保存できるマナには限度があるため、マナをお城一杯まで集めたら城をグレードアップしよう。やり方はお城を建てたときと同じく、お城に向けて呪文を使う。

ウィンドウを開き
スペルを
セレクト



お城をグレードアップする
と、マナの保存量が増える。それと同時にマナを回復するスピードもアップする。回復時間も短縮可能。

4 敵を倒して城をレベルアップする

敵を倒してマナに所有の呪文を使い、気球にマナを回収させる。しかしお城で保存できるマナには限界があるので、もっとたくさんのマナを保存できるようにお城を増築しよう。お城のマナ保存量を示すゲージがいっぱいになったら、増築できる。敵の攻撃からの耐久力も増し、見た目も立派になる。



敵の魔法使いもマナを集めているから、倒せばマナが回収される。呪文を倒すことによって、所有の呪文を倒す呪文を使うことができる。



グレードアップしたお城、城内には兵士もいて、攻めてきた敵に対して多少反撃もできる。

3 呪文を入手する

マップ中に置かれた赤いツボには、呪文が入っている。これを取れば新しい呪文を使えるようになる。最初のうちは、マップを見れば赤いツボの位置が見れるので簡単だが、後半のレベルになるとマップを見てもツボは表示されないことがある。これはツボがどこかに隠されているためで、などを解き明かす必要がある。



ツボを倒せば、新しい呪文が入手できる。

ヒント 魔法使いも敵だ!

敵の中で一番やっかいなのが、魔法使いだ。彼らはプレイヤーと同じように城を建てたり、マナを横取りしたりする。魔法使いを倒しても復活したりすることがあるが、これは魔法使いの城が存在するからだ。魔法使いの城を壊すなどして、城がない時に魔法使いを倒さなければ、魔法使いは復活する。できれば彼らが城を建てる前に倒したい。



ヒント スペルの探し方

スペルがマップに表示されない時は、自分で謎を解き明かさなければならない。その探し方だが、基本的にはプレイヤーがどこかにタッチすればいい。アヤシイ部分を見たら、積極的に触ってみよう。さらにモンスターを全滅するなど、条件を満たすとツボが出現することもある。自分がそのレベルのツボを全部取ったかどうかは、レベルクリア時に表示されるレポートを見ればわかるようになっている。見逃すな。





MINIG SOON

ネクロノミコン

THE NECRONOMICON

いよいよ発売! 驚異のデジピン

デジタルピンボールならではの、様々な仕掛けを楽しむことのできる「ネクロノミコン」が発売される。数あるピンボールゲームのなかでも最高レベルを誇る美麗なグラフィック、『クトゥルー神話』を元にしたオドロオドロしい世界観、そのすべてが今、キミの手に!

完成度
100%

メーカーから一言

デジピンファンの皆様、お待たせいたしました。ついにあと1週間で発売です! すでに体験版(レベレーションズ)をお持ちの方も多いかと思いますが、ぜひ製品版を試してみてください。迫力が違います(制作室・くり)

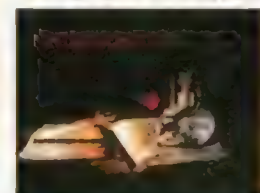
●KAZe (カゼ) ●11月15日発売 ●5,800円
●デジタルピンボール ●全年齢推奨

魔との戦い! その舞台となるテーブルを大紹介

今回は「ネクロノミコン」で楽しむことのできる3種類のテーブル(ピンボール台)を紹介している。また同時に、発売時期も近づいているので、ストーリーモードを解くために必要な得点の取り方もアドバイス。プレイの参考にして高得点をたたき出してほしい。



スタート直後、1つの選択を迫られる。得点を取るか、マルチモード準備は整ったか、極みどころか、どちらか自分の得意な方に賭けるかよく考えよう



スコアコンペティション

このゲームを作ったKAZeは、すべてのユーザーに楽しくプレイしてもらえよう。スコアコンペティションを計画している。ランキングはインターネットを利用して、いつでも最新情報が見られる仕組み。参加方法はマニュアルについている応募用紙をコピーしてハガキに貼って送るか、インターネットでKAZeのホームページに入り、エントリーするかどちらか。ぜひ、参加してみよう!



まずはデジピンに慣れよう

1台目のアーカムは比較的にカンタン。フリッパーもオーソドックスに2つだけ。坂になったレーンも少なく、マルチボールやラウン

ドの発生条件もわかりやすい。「ネクロノミコン」の入門機と言ったところか。

テーブルその① ARKHAM

マルチボールの条件

マルチはライブラリターゲット(①)にボールを当て、ワートスベルを1文字ずつ進めることが第一条件だ。スベルが完成するとターゲットの扉がオープン。その中にボールを打ち込めばマルチが始まる。

ラウンドの条件

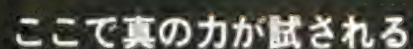
まずボールをハングマンターゲット(③)に当て、その後、右ランプ(②)を通す。するとランプレーン途中にあるロックホール(④)にボールがロックされる。これでラウンドスタート。後は台の上で点滅している「SHOT」の指示に従って、ボールを打つべし!

Jackpot!! ワンポイントアドバイス

ジャックポットとは、マルチ状態の時にのみ発生するビックボーナスのこと。取り方自体はカンタン。「SHOT」の文字めがけてボールを打つだけ。ボールの数に感わされることなく、確実に決めていこう。2、3個ボールを落として、ジャックを狙っていこう。



CULT OF THE BLOODY TONGUE



左ランプ(1)、右ランプ(2)と交互にボールを通し、ワードスペルを進める。何度か繰り返してスペルを完成させた、サクリフィシャルストーン(3)を狙おう。うまく入れば、マルチモードに突入だ。たし、この条件で発生するマルチモードは、3ボールマルチ。



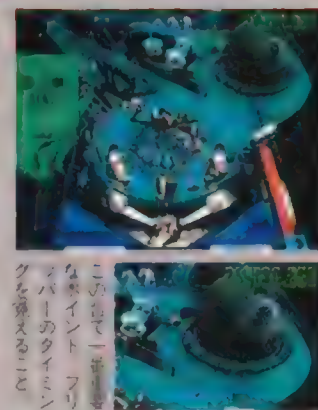
ブラッディ・タンのラウンドを発生させるには、まず、中央のパワースイッチターゲット（4）を狙う。ここに、うまくボールを当てることができると、ライトが点灯し、準備が整う。この状態でサクリフィカルストーン（3）にボールを入れると、ラウンドが始まる。



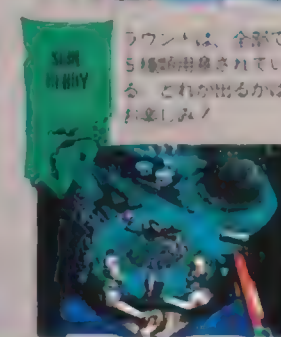
この台にはスーパーラウンドと呼ばれる、得点を倍モードが用意されている。これのやり方はラウンド準備状態で、中央のパワースイッチに当てるだけ。その後、サクリフィシャルストーンにボールを入れよう。



マルチボールを成功させるには、1つ1つのステップが大切。まずは、ボールをファイアクリスタルターゲット (①) に当てる。その後、エンシェントチェンバー (②) にボールを入れ、ロックさせよう。2個以上ボールをロックさせると、準備完了。ムーンロック (④) を狙え、



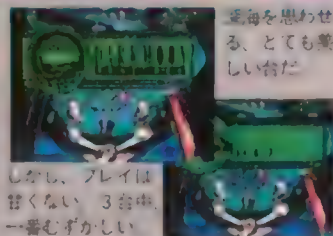
まず、ラウンドやマルチボール状態以外の時に、ボールを左レーン(③)、右レーン(②)の順に通過させよう。すると、ラウンドスタートライトが点灯し、ラウンドの準備ができる。このあとで、ムーンロック(④)にボールを入れることができれば、通常のラウンドがスタート。



どうしても高得点が出ないと言う初心者のために、「ネクロノミコン」は解説モードを用意している。ここには3種類のテーブルの詳細な説明と得点源となる個所が解説してある。プレイに非常に役立つので一度覗いてみよう。



非常に難易度の高いテーブル。マルチボール、ラウンドなど高得点のチャンスはなかなかつくらせてもらえない。この台に限ったことではないが、台全体に気を配ることが大切。





基本ディスクでは3種類しかいなかった魚が、オプションディスクを購入することで最良8種類に。また、水草やアクセサリも追加

アクアゾーン

オプションディスクシリーズVol. ①~⑤

オプションディスクで魚が増える!!

完成度
100%

メーカーから一言

パソコンと違う、サターンでの開発には苦労が付きものでした。TVモニターへCGを合わせることで、オプションディスクという概念が定着されていなかったことなどなど。なにより、せっかくの綺麗な画面を再現するため、開発中はメモリと格闘の毎日でした

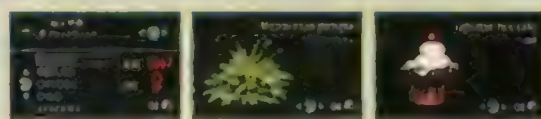
●オープンブック9003●12月6日発売●各2,000円
●オプションディスク●全年齢推奨

これが5つのオプションディスクの内容だ!!



OD1 エンゼルフィッシュ

このディスクに収録されているのは、知名度の高いエンゼルフィッシュ。サイズが大きく、見た目にも派手な熱帯魚だけに、ぜひとも加えたい。水草はカボンバという水草が入っているアクセサリはミロのヴィーナスをはじめ、群青という石や船の舵、アマゾン川の流木などが収録されている。スタンス的には基本ディスクの系統と同様の、オーソドックスなスタンスを持つディスクだろう。6枚の新背景も、派手ではなく、落ち着いた色合いを見せている



OD2 ブラックモーリー

黒い熱帯魚ブラックモーリーが入っている。NO.2のオプションディスク。水草はミクロソリウムという背の低いタイプのもので、アクセサリはピアノ、鏡餅、ナガニシという巻貝が収録されている。特に、ピアノや鏡餅は、水槽に入ると独自の世界を構築しそう。また、このディスクはアクセサリが3つしかないかわりに、魚が1つ追加されている。魚のケアのことを考えると、ぜひ手に入れた。これとNO.1ディスクのエンゼルフィッシュは、必須となる可能性が高いかな!!



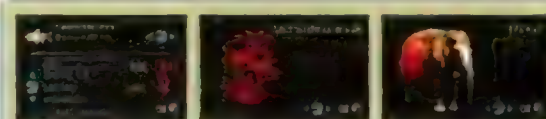
OD3 ブルーエンペラー

比較的高知名度が高い、ブルーエンペラーという熱帯魚が収録されているディスク。筋状に入った青色がとても美しい魚だ。水草は、背の高いロータラが入っており、アクセサリは雲の涌という加工石と、アカイガイという貝、金閣寺、バサモンテという石がある。この中で一番気になるのは、やはり金閣寺だろう。やや悪趣味傾向になってしまうのはしかたないが少し変わった水槽を制作することはできるだろう。もしかすると、魚達よりも目立ってしまうかな?



OD4 クラウンローチ

黄色と黒の体色が特徴的で、目にも新鮮なクラウンローチという熱帯魚が、このディスクの主役。水草は、形が少し変わっているコウホネが収録されている。アクセサリの方も、変わったものがあり、不発弾(ヒロシマ・ナガサキに投下された原子爆弾に似ている!!)やオリノコ川の流木、カヤック、砂岩などがそろっているのだ。この原子爆弾とクラウンローチを組み合わせるだけでも、ダークな雰囲気の水槽が制作できるだろう。しかし、少し怖い気もする……



OD5 ラミーノーズ

頭部が朱色で、胴体が乳白色のラミーノーズという熱帯魚が入っているオプションディスク。水草は、見た目にもノーマルなA.セッシリスという水草が、アクセサリは、エラワンという象の置物と、樹根、クリスマスツリー、シドロガイという貝が収録されている。上の写真にあるように、この象とNO.3のオプションディスクにある金閣寺を組み合わせると、非常に派手で無茶な水槽の制作ができる。見た目に新鮮だが、慣れてくると非常に味わい深い水槽となる!!(本当か?)

電
脳
世
界
の
魚
の
夢
は

モニターを水槽に見立て、その中で熱帯魚を飼育していくソフト「アクアゾーン」。少し前にはTVドラマにも登場し、ストーリーのキーポイントにもなっていたので、目にした読者も多いことだろう。

そのアクアゾーンのサターン版が発売されてから半年が経過しようとしているが、ここで、これまでにあった以外の新しい種類の熱帯魚やアクセサリ、背景などが収録されたオプションディスクが発売される。

これを使用することで、これまでの基本版に新たな魚達を追加することが可能となるのである。追加方法は極めて簡単で、最初に基本ディスクを起動、その後にオプションディスクを入れ直すだけなのだ。これで、今までの水槽のまま、新しい魚達を追加することができるようになる。これ以後はこのオプションディスク自体が基本ディスクの役割をはたすようになり、あらためて起動する際にもオプションディスクのみを使用する。もちろん、初めてプレイするユーザーは、今回紹介しているオプションディスクのみでプレイすることはできないので、まず基本ディスクを購入する必要があるので注意しよう。

発売されるオプションディスクは、全部で5枚。1枚のオプションディスクには、1種類の熱帯魚と2~3つのアクセサリ、6枚の背景が入っている。また、ディスクによっては薬が入っているものもある。これで、価格が各2,000円ならば、お買い得というモノ。

プレイしたことのない読者諸君も、これを機にぜひモニターの中で泳ぐ小さな生命体を飼育してみてもはどうだろうか。

餌を与え、水を替えてやり、丹精込めた魚達が卵を産み、そこから新しい命が生まれる瞬間を、ぜひ体験してほしい。殺伐となりがちなゲーム、そこから一歩踏み出すだけで、人間の持つ優しさを、実感できるのだ……



完成度
100%

メーカーから一言

本枯らし吹く肌寒い季節になってきました。そんな時にピッタリなのが、この「NHL パワープレイ'96」。ほかのスポーツにはないスピード感とラフプレイぎりぎりの熱い攻防が満載のアイスホッケーは日本でも人気急上昇中。ブームに乗り遅れる前にゲットせよ!

- ヴァージン インタラクティブ ● 12月発売予定 ● 5,800円
- スポーツ ● 1~6人同時プレイ可能 ● 全年齢推奨

NHL パワープレイ'96

熱い氷上格闘技の開幕!!

これからの寒い時期にピッタリの熱いアイスホッケーゲームの登場だ。このNHLパワープレイ'96はタイトルに冠しているとおり、NHL(ナショナル・ホッケー・リーグ)に正式に認可を受けて、実在するチーム・人物名を採用しているのが感情移入しやすい。また、NHLのオールスターチームやアメリカ、日本など、世界各国のナショナルチームも登場している。日本ナショナルチーム対NHLオールスターチームなどの夢の対決も

可能なのだ。そして注目してほしいのがグラフィックの美しさ。モーションキャプチャーを使用しているため、リアルに選手達が動き、激しくぶつかるグラフィックは壮観。視点もダイナミックに変化するぞ。実在する選手個々のパラメータもこのゲームの魅力の1つ。スピード、スタミナなどはもちろんのこと、スティックハンドリングやボディチェックなどのアイスホッケーならではの、豊富なパラメータも表現されている。



モーションキャプチャーによるリアルな動き!!



NHLに実在するチームでプレイ可能。有名チーム、有名な選手を君の手で動かせる

モーションキャプチャーとは人間の動きを元にしたグラフィックのコトによって写真のようなリアルな動きの表現が可能なのだ

楽しみ方が異なる4種類のゲームモードがあるぞ!

EXHIBITION (エキシビション)

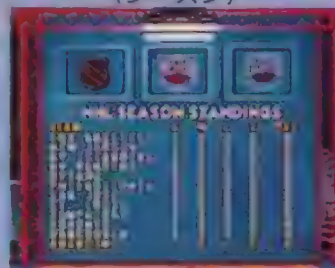


PLAYOFF (プレイオフ)

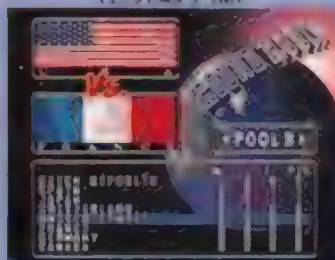


ゲームモードは全部で4種類。EXHIBITIONはNHL所属の26チームとNHLの東西オールスターチーム、そして16チームあるナショナルチーム、計44チームの中から自由にチームを選んで対戦できるモード。SEASONはNHL所属の26チームの中から1チーム選び、NHLのシーズン戦を戦っていくモード。勝敗はもちろんのこと、選手の負傷が実際と同様に起こり、プレイヤーは栄光のスタンレー・カップを獲得し、最優秀選手に選ばれる。PLAYOFFはNHLのシーズン戦を省略して、プレイオフを行うことができるモード。毎試合ランダムに相手チームがランダムに選択してくれる。勝ち抜いてスタンレー・カップを手に入れるのだ。WORLD TOURNEYは各国代表チームによる対戦モード。全16カ国が2手に分かれて予選リーグを行ない、首位のチーム同士が世界一を賭けて戦うモードだ。

SEASON (シーズン)



(世界選手権)



最大6人プレイ可能

NHLパワープレイ'96はマルチターミナル6を接続することにより、最大6人同時プレイが可能だ。1チームのメンバーはゴールキーパーを含めて6人なので、1チームをみんなで仲良くプレイすることも可能だし、3人对3人で半分に分かれてのプレイや、5人对1人などで勝負することもできるのだ。



マルチターミナル6を接続すれば最大6人まで同時プレイができるぞ。仲良く6人1チームにするか、分かれて対戦するかは君次第

完成度
100%

メーカーから一言

日本を勝利に導くかブラジルで腕を磨くか。当社比最多チーム数48を誇る今回の「Vゴール」は、キーパー挙動など前作の不満点を徹底的に改善。グラウンダー強シュートやループシュートで試合が多彩に展開。世界の頂点に君臨できるか!? (CS1研Team Aquila)

●セガ●11月29日発売●5,800円●スポーツ
●マルチターミナル6対応(4人同時プレイ可能)●全年齢推奨

ビクトリーゴール WORLD WIDE EDITION

Jリーグの次は世界の強豪達が相手だ!!

完成度の高いシステムと、リアルな動きでフィールドを駆ける選手が魅力の「ビクトリーゴール」。Jリーグを舞台として、実在する16のクラブが激突する「'96」は、ユーザーの高い支持を得ている。その「ビクトリーゴール」が、今度は世界を舞台にしたフィールドで展開されることになったのだ。「ワールドワイドエディション」は、前作に調整が加えられ、新しいコマンド操作などが追加された

パワーアップバージョン。チーム数も16から大幅に増加され、シリーズ最多の48チームも登場することになった。さらに、各国のチームの選手は、エディット機能で名前が変えられるので、感情移入も高まってよりゲームにはまれるのだ。また、チームランキングシステムの採用によって、世界のランキングが刻々と変わっていくようになっている。日本がブラジルの上をいくことがあるかもしれない!



細かい選手の動きが特徴のサッカーゲームシステム。前作に比べて、よりリアルな動きが実現されている。また、よりリアルな動きが実現されている。また、よりリアルな動きが実現されている。

前作にあったアクションの数々は健在!!



有名なキックのバリエーションも、前作同様、システムでリアルに再現してゴールを奪い取ろう



前作にあったアクションの数々は健在!!



前作にあったアクションの数々は健在!!



前作にあったアクションの数々は健在!!



ゴール!! 前作に比べて、よりリアルな動きが実現されている。また、よりリアルな動きが実現されている。また、よりリアルな動きが実現されている。



最新ルール採用の「ワールドワイドカップ」の頂点に立て!!

2年後の、1998年にフランスで行われるワールドカップ。そのフランス大会をモチーフとしたルールで、新しくカップ戦モードが採用された。48ヵ国で争われる予選



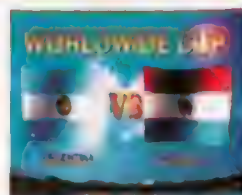
まずはチーム選択から。48もあるチームの中から、好きな国を選んでプレイしよう。

から始まり、32ヵ国による本戦でのプレイを楽しむことができる。世界の頂点を目指して、厳しい戦いを勝ち抜いていこう。

このほかにも、トーナメント形式で行われる、カップ戦のモードも用意されているぞ。



今後はプロリーグ戦と4チーム対戦のモードも追加される



世界を舞台に
頂点を目指せ!

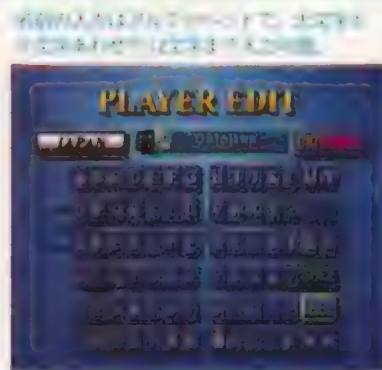
いよいよ本大会が始まる。まずは予選から勝ち抜いて、本大会に進出しよう。

全48チームが出場! さらにネームエディットもできるぞ!!

出場する48チームは、それぞれ16人ずつで構成されているのだが、その選手たちの名前をすべて変えることが可能だ。登場する選手が実名でないだけに、ファンにとってとてもうれしい機能だ。初期登録されている選手名を自分の名前に変更して試合に出場にする、という楽しみ方もできるぞ。



名前を変えたい選手を選択。全員の名前を変えてしまうこともできるのだ。



新操作も加わり、さらにフィールドテクニックがパワーアップ

システム面に大きな変更点はないので、基本操作などは前作と同じだ。しかし今回は、おなじみのシステムに、シュートなど、新しいコマンド操作を数種類追加。フィールドテクニックが強化されている。特に、シュートの種類が増

えたことで得点パターンが豊かになり、より熱いプレイが楽しめるようになっている。他にも、ドリブルを急停止させたり、キーパーをジャンプさせてシュートを防ぐことも可能。これらのテクニックを駆使して激戦をものにしよう!!



グラウンダーシュート



低い軌道のシュートを放つ。立っているキーパーの足元をすべり抜けていくぞ!

ループシュート



キーパーの頭上を越す山なり軌道のシュート。キーパーが前に出てきた時に有効だ。

ホレーシュート



空中にあるボールを頭で蹴るシュート。キーパーが前に出てきた時に有効だ。

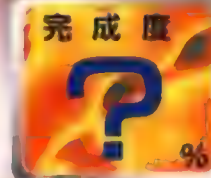
キーパージャンプ



キーパーがジャンプした時に、キーパーの頭上を越す山なり軌道のシュートを放つ。キーパーが前に出てきた時に有効だ。



廊下に イチダントアール



メーカーから一言

体感モノが揃ったセガエイジズですが、今回はバラエティ豊かなカップリング。「廊下〜」は今回が初移植。4人同時プレイはもちろん、文字も読みやすくなっています。「エイリアン ストーム」のスクーターが出演しているのもポイント? (セガ CS開発推進部)

●セガ●12月22日発売●4,800円
●バラエティ/クイズ●全年齢推奨

誰でも遊べるクイズとパズル パーティーゲームの決定版!!

友達とワイワイ遊ぶなら、お手軽なゲームが一番。今回の「SEGA AGES」はアーケードでも好評のこの2作。4人対戦もできるので、大人数でも楽しめるぞ。

子供のころの記憶をたどって……

自分の子供時代の問題が出題されるこのゲーム。生まれた年を選んでスタートだ。が、時間旅行の途中、タイムマシンが事故にあってしまった。元の時代に帰るためにはあちこちに散らばったタイムマシンの部品を集めなければならない。1ステージ2つのマップをクリアすると……

タイムマシンのパーツを取り戻せ!!



年代別に問題が変化!



ボナスゲームは難しいぞ



ボナスゲームは2種類。これは拾った落下物の数を競う。爆弾は×。



ゴールで待っているキョウラ問題に答え、正解数だけ前進できる。2人以上ならゴールまでの速さを競おう。

ステージボスと対決



倒すと……



パーツが手に入る!!

20種類のミニゲームが登場

前作は探偵だったが、今回は騎士。さらわれた姫を取り戻すべく、ミニゲームがいっぱいの冒険に出発した。前作よりちょっぴり難易度がアップ。視覚的にもおもしろいゲームが盛り込まれるぞ。またミニゲームをクリアすれば、見事敵を撃破、ステージがクリアされると敵の数が減っていくぞ。

さらわれた姫を救え!

さらわれた姫を救うためのミニゲームがある。まずは敵を倒す。どうする?

飛ぶっ巢



成敗!!

フリープレイで友達と対戦!

フリープレイでは4人対戦が可能。画面も4分割されアーケード版でお馴染みの人もちょっと新鮮。ルールは先に3ポイント取った人が勝ちだ。



入れカエル



ベートー井当・うー運命



プリクラ プリンセスクララ 大作戦

N SOFT SEGA SATURN PRESS!

完成度
100%

メーカーから一言

動物や宝石は、同じものを連続で取っていくと、×2、×3……と得点が上がっていきます。また、スーパーキララなどに変身したあとは、一定時間（10秒間）無敵になるのでショットやボムを使うよりも、どんどん弾き飛ばしていったほうがいいよ!!（広報・村田）

●アトラス●11月15日発売●6,800円●アクションシューティング
●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

連鎖で高得点を狙っちゃおう♡

ポイント1 キャラダの特性について

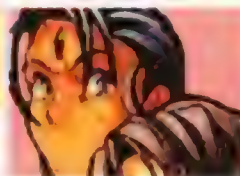
クララ

グレイ

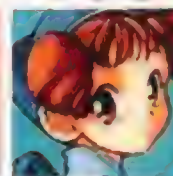
キララ



ショットのスピードと移動力、アタックの攻撃力ともに標準的。初心者向けだ。



移動力は遅いが、なぜかダッシュが一番速い。アタックの攻撃力も大きいぞ。



ショットが3方向に撃てるが、攻撃力は小さい。アタックの攻撃力は高めだ。

ポイント3

連鎖で敵を倒す

アタックで敵を倒すと敵が吹き飛ぶ。その吹き飛んだ場所に別の敵がいれば連鎖の完成だ。

最初の敵をどの方向に吹き飛ばすかがポイントだぞ。



高得点を出すポイントは?

この「プリクラ大作戦」ではショットとアタックの2つの攻撃方法があるのだが、実はショットで敵を倒すと動物に、アタックで敵を倒すとジュエルに、といった具合にそれぞれ敵を倒した後のアイテムが変化するのだ。この動物とジュエルを1ステージ中にどれだけ取ったかでピュアエッグの成長過程が変化していくので、高得点を狙うときは確実にアイテムを取るようにしたほうがいいだろう。また、アタックで敵や障害物を攻撃すると連鎖で敵を倒せる。できるだけ多く連鎖させると高得点のジュエルが出現するぞ!

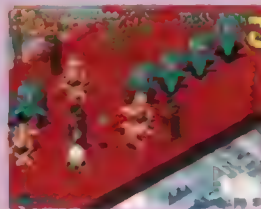
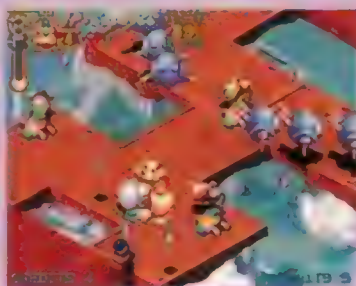
ポイント2 ジュエルと動物は確実に取る

動物とジュエルのどちらをたくさん取ったかで、ピュアエッグの成長過程が変化する。どちらをどれだけ取ればどう変化するのかは、自力で確かめてみよう。



ステージ1

このステージは最初のステージだけあって敵の攻撃はかなりヌルイ。とりあえずキャラを自在に動かせるようにして、ダッシュで敵の弾をかわせるように練習しておこう。



ここで連鎖を狙え!

ステージが始まると同時に出てくる敵の編隊。ほとんど一列で出てくるので、編隊の先頭にいる敵を倒せば、編隊の残りの敵も連鎖で倒せるぞ。

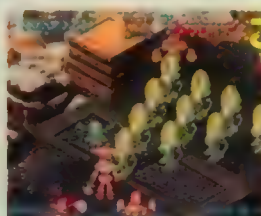
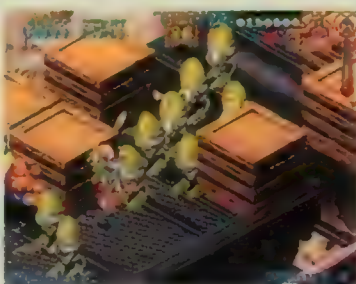
BOSS SPIN-TYURA

空中に浮かぶ2体の鉄のクモがボス。ただし、このクモを攻撃しても倒すことはできない。地上にいる6体の小さいクモをアタックですべて倒すことで、空中にいる本体を倒すことができる。本体のクモが出てくる弾とレーザーは、ダッシュで素早くかわすことができるぞ。



ステージ2

このステージは走る列車の上が舞台。障害物の木箱には敵が隠れているので気をつけよう。ステージ2は通路が狭いので、連鎖の練習にも最適。緑色の敵の集団が連鎖のカモだ。



ここで連鎖を狙え!

ボーリングのピンみたいな編隊を組んでくる敵が連鎖のカモ。これも先頭にいる敵を攻撃すればストライクが取れる。画面外から円を描いて飛んでくる敵は、障害物の影から狙い撃ちしよう。

BOSS SKY-LADY

巨大戦闘機がこのステージのボス。動きはほとんどパターンになっているので、まずはパターンを覚えよう。真ん中の本体が弱点なので、この本体を斜めの固定ショットで集中的に攻撃。左右の砲台は無視しよう。ホーミングミサイルはショットとダッシュで回避できる。



SHANGHAI SOON SOFT

上海グレートモーメンツ

完成度
100%

メーカーから一言

最新版上海は、8種類の中から好みの牌を選ぶだけでなく、牌によって違う、消える際のアニメーションを楽しむことができます。また、牌の絵柄が違っても、「恋愛」の牌ではカップルとなる絵柄を合わせることで消すこともできます。確かめてみてね。

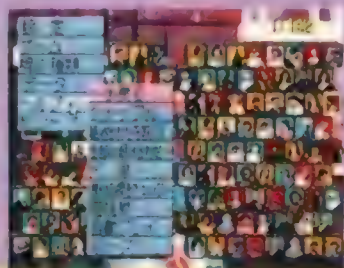
●サンソフト●11月15日発売●6,500円●パズルゲーム
●全年齢推奨●2人同時プレイあり



バリエーション豊かなシリーズ最新作!!



誰もが一度は見たいことがあるはずの上海 シンブルなルールと奥深い戦略まで人気が高い。



上海をまったく知らない人にも高得てわかりやすく解説してくれる。充実のヘルプ機能も注目。

上海のルールは、ピラミッド型に積み上げられた牌から、同じ絵柄のペアを選んで次々に取り除いていく、というシンプルなモノ。ただし、選択できる牌には条件がある。まず、上に他の牌が乗っていないこと、次に左右どちら側かに他の牌が隣接し

ていないこと、この状態の牌同士の組み合わせでないと取り除くことができない。その条件下で、最終的にすべての牌を取り除くことができればクリアになる。今回はそのシリーズをさらに進化させた、ボリュームたっぷりの作りになっているのだ。

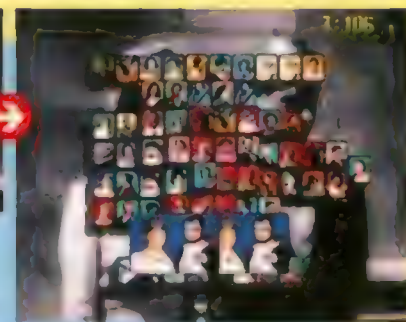
心弾むアニメーション

牌の種類も一般的な「麻雀」から、「宇宙」「SF」「恋愛」「芸術」「有名」「発明」「事件」の豪華8種類に増え、妙な組み合わせに思わずニヤリとしてしまう。牌の組み合わせがわからなくて

も、解説付きのセット一覧を見れば一目瞭然。また、牌が消えるときのアニメーションも牌の種類、組み合わせごとに用意されていて、その楽しく豊富な演出だけでも一見の価値アリ。



これは「恋愛」をテーマにした種類の牌、モーフィングを駆使したそのアニメーションには、それぞれの牌にまつわるショートストーリー的な演出がなされている。牌の組み合わせにも意表を突いたものがあり、何がセットになるか考えるだけでも楽しくなるぞ。



モードを変えて気分転換

ゲームのモードは、従来の2人同時プレイに加え、「トーナメント」と「神経衰弱」モードの2つが付け加えられた。トーナメントは、万里の長城の端

から旅を始め全12ステージを連続でクリアしていく、というもの。このモードではヘルプ機能が使えないので、より慎重なプレイが要求される。

神話や伝説はその名の通り牌が裏返って見えないため、記憶力がモノをいうぞ。



2人プレイは、牌を消した時点で、かかった時間で勝負するものの2種類がある。



用意されたゲームは4種類

万里の長城 GREAT WALL

基本的に上海と同じだが、ここでは牌が壁のように垂直に積まれており、消した牌の上の牌が下に落ちていく仕組みだ。



北京 BEIJING

牌の列を縦か横にスライドさせ、同柄の牌を隣り合わせにして消していく。ちなみに、上海のルールで消すことも可能だ。



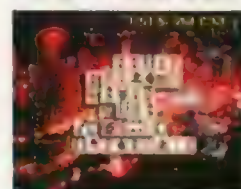
クラシック上海 CLASSIC SHANGHAI

もっとも普及している一番基本的なゲーム。144個の積み重ねられた牌を、同柄の組み合わせを選んで消していく。



アクション上海 ACTION SHANGHAI

一見クラシック上海のように見えるが、牌が次々増えてゆき、アクション性が高い。素早い判断が必要になるぞ。





RAY RUSH DEPPY

もう
まもなく

世紀の 大レースの スタートだ!!



完成度

100%

以前もありましたが、何だかまた、都合によりサタマガ編集部で直接コメントしてます。もう、ウチの担当のC氏は強引……。とにかく、デッピーをかわいがってやってください。まもなく発売です。ところでC氏、体いいじよぶっすか? (広報・ひでりん)

●日本クリエイト ●11月22日発売 ●アクション
●1人プレイのみ ●全年齢推奨

いよいよ始まる世紀のアメリカ大陸横断レース。ニューヨークからロサンゼルスまで、壮絶なレースが展開される。主人公のデッピーは、ライバルを追い越し、仲間を助け、邪魔する敵をはねのけてゴールへまっしぐら。数々の難関

突破して、夢を手に入れるのだ! 簡単な操作で楽しめる、正統派アクションゲームの本作。5つのステージで構成されていて、さまざまなアクションが展開される。ステージのどこかにある、ミニゲームの3Dスロットも熱いぞ!!

好みのプレートを選んでセーブしよう!

プレートは
10種類!!



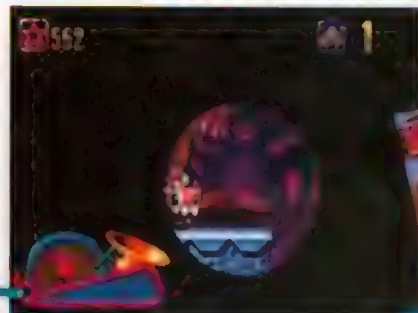
並べられたプレートの数々。このゲームでは、セーブデータがナンバープレートで表されている。用意された10種類のプレートから1つを選び、そこにセーブをするようになるのだ。アルファベットで名前も入れられるほか、ナンバーまでも好きな数字を入れることができるぞ。かわいいデッピーだけでなく、セーブデータにも愛着が湧きそう……かな?

アメリカ大陸をまたにかけ、
東州セゴールのロサンゼルス!!



東州セゴールから、ロサンゼルスまでの壮絶なレース!

怖いところは、ライバルのクルマが頻りに、トラップを仕掛けてくる。



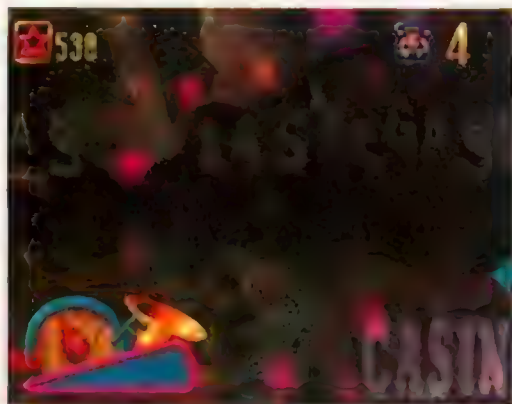
ついにゴールがあるロサンゼルスだ。しかし、その先には……



道はなかなか新しいコース。しかも、70kmにわたる長い道だ。



このレースは、かなり長い。でも、その分、楽しさもある。



まだまだ続く!!



KRAZY IVAN ☆

完成度

90%

ライターから一言

「あ、間違えて人質を撃ったら、悲鳴をあげて吹き飛んじやった。テヘ」と思ったら十分イワンの素質あり。攻撃されたときの反動も含めてメカの動きがリアルだし、好みで武器が改良できるし、個性豊かな敵も魅力。ムービーも笑える (ライター・T)

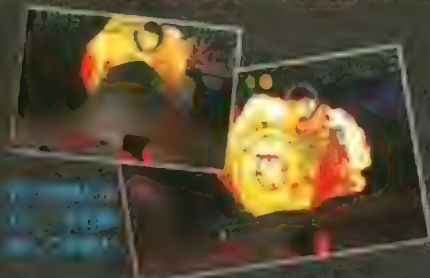
●ソフトバンク●12月13日発売予定●5,800円
●3Dシューティング

強いぞイワン! GoGoイワン!!

キミの奇天烈さに、部下達が嫌味を言っても気にするな。結果オーライ、敵を倒せばOKなのだ! て訳で、今日は日本語表記も嬉しい3地域のマップ&ボスをご紹介します。

作戦指令~全ての局面における共通事項~

一、地形及び移動方法を頭に叩き込め。



君のスーツは空中飛行ができない。地形に注意していないと回避スペースを失うぞ。反面、岩塊等は敵の攻撃を遮る障害物にもなる。地形を味方につけ、前後進や平行移動を組み合わせて敵を翻弄しろ

二、各シールドは落ちついて破壊せよ。

最終破壊目標シールドジェネレーターにはコアとコアを守る壁がある。壁は耐久限界がくれば枠を残して消えるので、コアからの攻撃をかわし、ぶつからないよう注意しつつひたすら撃ちまくれ。ちなみにシールド周辺ではザコが絶えず出現する。コアを破壊する前に点やアイテムを稼いでおこう。タイムカウントは止まっているし、慌てる必要はないぞ。



三、作戦クリア時のグレードアップは慎重に行え

各面クリア後には自機の改良ができるが、セーブはこの後。よく考えて武器をセットしよう。威力が高いミサイルの改良がおススメ。

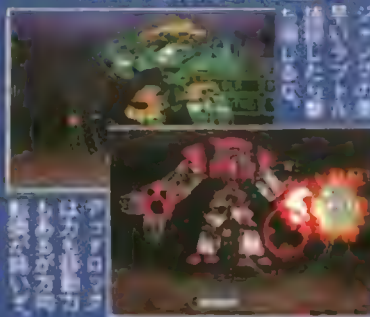
エナジー・コア

自機改良にはこのコアが大量に必要。敵を倒してたくさん手に入れておけ!

©1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and KRAZY IVAN are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. C.S.OFTBANK

ロシア

最初に訪れる地域。今のうちにパワードスーツの操作に慣れておこう。ロード中表示されるマップはボス探索時に役立つぞ。

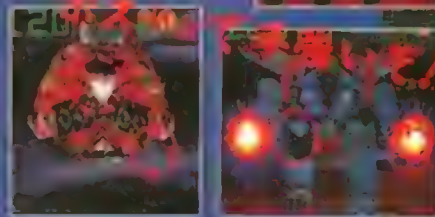


ロシアの地形は起伏が激しく、比較的制しやすいボスだ。

サウジアラビア

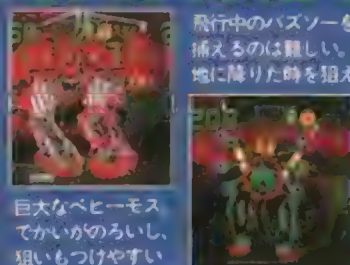


この面からは、ボス戦にザコも加わってくる。アイテムは手に入るけど、二段攻撃は辛いね。



自動的導装置はセンチネルには効かない。己の腕で照準を合わせろ。クワームは攻撃後の残骸が大きいのでそこを狙え!

フランス



アラカン。大きな剣によくはねる奴だぞ。

防衛力の強いカラベスは一巻巻な相手だ。

巨大なベヒーモスでかいがのろいし、狙いもつけやすい

飛行中のバスソーを捕えるのは難しい。地に降りた時を狙え

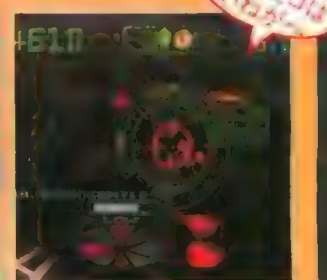
ボス、またBOSS!

中東と並行して選べる面だが、ボスが5体が増え戦闘も厳しい。中東をクリアして機体をもう一度改良してから戦いに臨もう。



地に落ちる様な双スコルチ。正面以外からはダメージを与えられないのが難しいな。

タイムオーバーは黒騎士のモト時間は守って戦おう!



遅れたコはいねえ



HYPER DUEL

宇宙を舞台に
熱い戦いが!!

ハイパーデュエル

発売が迫った今回は、全8面中序盤の2ステージと、プレイヤー機「バスターギア」を紹介する。綿密な面構成や、緻密なメカニック描写は、きっとプレイヤーを熱くさせてくれるに違いない! 熱い要素は他にもある。このゲームには、4つのボーナス得点が用意されているのだ。ステージ中のすべての敵を破壊することで得られる「パーフェクト」、ステージクリア時に残った掩護兵の数で決まる「ストック」、ボマーゲージ残量で決まる「スペシャル」、自機が動かない間に加算される「カウント」。これによって、スコアアタックがより熱くなる!!

STAGE



1

BOSS

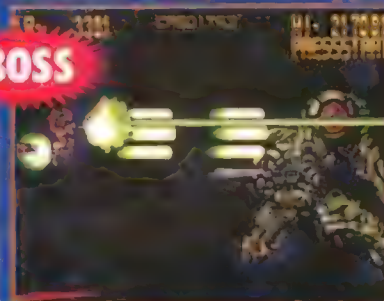


STAGE



2

BOSS



3機の最新鋭
戦闘ユニット

「バスターギア」

2つの形態に変形可能な自機は、ゲームスタート時に、特徴ある3台の中から選択できる。パイロットのプロフィールも秀逸。

シュツルム・フォーク

攻撃力・移動速度ともに平均的な機体。クセがなくバランスのとれた機体であるため、どんな局面でもオールラウンドに戦える。ファイター形態時には、上下に拡散するショットを、アーマー形態時には、巨大な光弾を発射する。ボマーショットはバルカン弾を発射する。



ARMOR
STYLE

FIGHTER
STYLE

PILOT

キース・スパイター

実戦経験は少ないが、地球統合艦生まれの(ED)世代のエースとして、今回の試作機軍艦の任務に挑む。奇抜な戦闘スタイルと冷静な判断力を持ち、秘められたその潜在能力は未知数(24歳・A型)。



ハイ・ムスタング

3機のバスターギアの中でも、移動・ショットのスピードが最も速い機体。そのぶん攻撃力は若干低めとなっている。ファイター形態、アーマー形態のどちらにおいても、数本に分かれた幅広いショットを発射する。ボマーショットには、扱いやすいレーザーを装備する。



ARMOR
STYLE

FIGHTER
STYLE

PILOT

リサ・ローランド

テクニックでは一歩も引けを取らないが、その物静かな性格から、兵士達との付き合いに戸惑いを感じる。バスターギアのcockピットで自らの存在価値を見出そうと、軍艦の任務に志願(21歳・B型)。



ファランクス・スマッシャー

移動速度は遅いが、攻撃力に優れた機体。ファイター時でも、他の機体のアーマー形態に匹敵する攻撃力を持つ。ファイター形態では幅広いショットを、アーマー形態では、攻撃力最大ながらも、画面半分ほどの射程距離のショットを撃つ。ボマーショットはナバーム弾。



ARMOR
STYLE

FIGHTER
STYLE

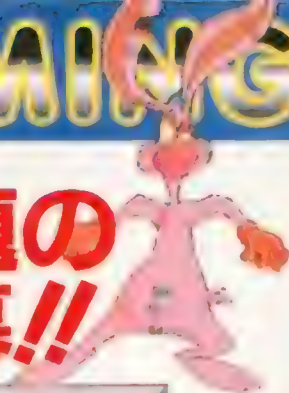
PILOT

ドクター・フローティン・ロイド

地球統合以前の生まれの彼は、パイロットとしてはやや高齢とはいえ、数多の宇宙戦をくり返してきた実力を持ち、若手を圧倒する。その荒々しい戦いぶりは、兵士達の憧れの対象……(45歳・AB型)。



モード食べ放題の カーバトル開幕!!



STREET RACER EXTRA

完成度
95%

メーカーより一言

開発度95%の状況です。今までになかった8分割画面での同時プレイで、今年の年末から来年の年始のパーティではストリートレーサーEXTRAで大いに盛り上がるのではないかと思います。私共の子想していた以上の出来でとても満足しております。(代表取締役より)

●UBIソフト●12月発売予定●5,800円
●レースゲーム

2種類のゲームモードが
お好みのトッピングで変化無限大!



RACE

基本ゲームは「レース&バトル」と「ランブル」の2つ。対戦・練習・選手権と、カメラを自由に配置して自分の動きを確認できるプレイバックは、その両方に共通して選べるモードだ。パンチやアタックでライバルを

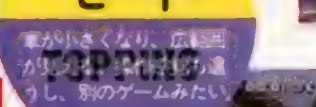
蹴落とし勝利を目指す、「レース&バトル」には、選択可能なコースを使い自分でレースシーズンを設定できる、カスタムカップなんてモードもある。



カラー



ミニマム
モード



プラス

一方、相手を場外へ叩き出す乱闘ゲーム「ランブル」では、リングを囲む壁の数を、難易度で変化させられる。例えばEASYならリング全体を囲んでいた壁が、CRAZYモードではゼロになってしまうのだ!

RUMBLE



HARD

CRAZY

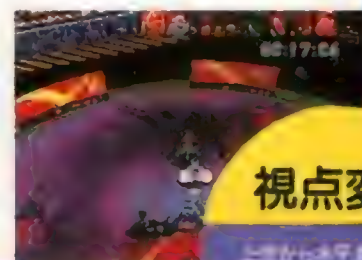


▲時間がたつと……

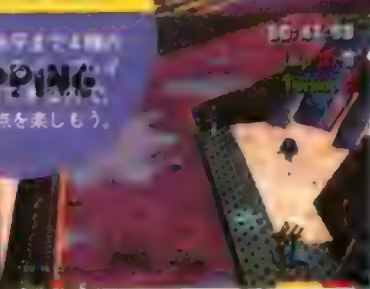
©1996 UBI Soft Entertainment
©1996 UBI Soft Entertainment

バトルが楽しい「ストリートレーサー」。レースと乱闘、2つ(!?)のゲームは、設定次第で様々に変化する。好みのスタイルで、君も熱い戦いに参加しよう!

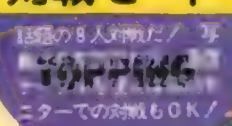
視点変更



TOPPING



8人可能
対戦モード



Are You EASY or CRAZY?



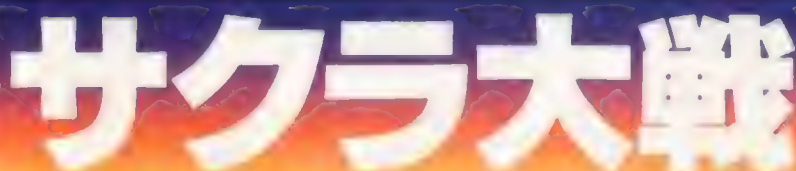
SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!



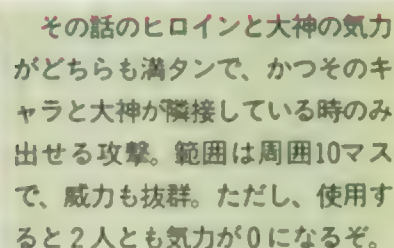
P162サクラ大戦
P164リグロード サーガ2
P170伝説のオウガバトル
P174LLINAR SILVER STAR STORY
P176サマライズビリッツ新紅郎無双剣
P182サムライスピリッツ新紅郎無双剣
P187BASTUGUN

今秋発売された話題のRPGを中心に盛りだくさんに紹介。読みごたえあり!



全公開!! 合体攻撃と7つのミニゲーム!!

合体攻撃とは



これが合体攻撃のすべてだ!!

この場合、迷わず蒸気火箭のあたりで出し
まわし、おたこを、捕まえておいた。お

本书可作为高等院校、科研机构、企业、事业单位从事相关工作的工程技术人员和管理人员的参考书。

第三話・刹那戦にて

第四話・羅刹戦にて

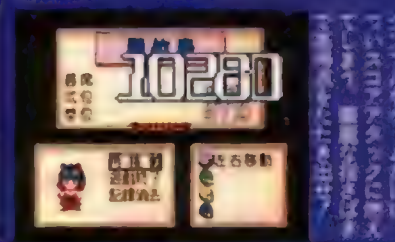
[illegible]

やはり、できれば西方の画面とセリフを複製して欲しい。それと、

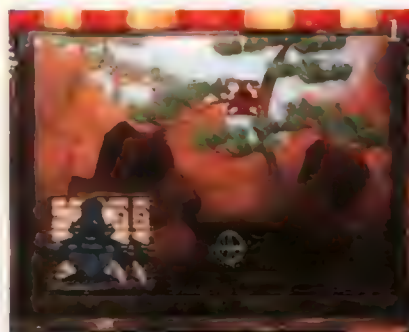
全部知ってる!?ミニゲーム7種

ゲーム中、特定のタイミングで特定の場所に行くと、ミニゲームが始まる。アドベンチャー中に登場するゲームの種類は全部で7つ全部見たことはあるかな?

参考までに、目標の得点を掲載しておいたぞ。繰り返しプレイして高得点を目指そう。スコアによっては、信頼度が上がる、なんてこともあるかもしれないぞ……?



大神のステキに射的



標的の出る場所は一定、しかも弾は撃ちすぎると減る。狙撃は難しいぞ。

物語も大詰め、嵐の前の静けさ……とあるところで、このミニゲームはプレイできる。これは「射撃」ではなく「射的」。つまりお遊びだ。こんなお店がありそうな場所といったら……。ゲームの内容は簡単、次々に現れる、脇侍の絵が描いてある的を撃つだけだ。満点を目指せ!

目標100点

さくらのお掃除しちゃうぞ!

出現ポイントは第四話。ただし、これをプレイするためには、心を鬼にしてある隊員を邪険に扱わなければならない。しかも、それを実行すると合体攻撃が……。おっと、肝心のゲーム内容は、縦スクロールの画面を障害物に当たらないように進むだけ。しかしこれが超難しい!



実はゴールはちゃんとある。得点か1万点を超えたら、終わりは目前。気合いを入れろ!

目標10000点以上

すみれの帝都のトビウオ

これも意外と見つけにくいミニゲーム。出現ポイントは第二話と意外に早い。夜回りの最中に、帝刺内をうろついていけばすぐに見つかる? すみれを早く助けないと、溺れてしまって信頼度がダウン。また、無事に助けたあとも、誘惑にかられると……。理性をフル動員しよう。



実は城塞の配置は一定。操作練習で位置をすべて暗記して、最短コースを狙っていこう。

目標20秒以下

マリアの料理でハラショー



最初は、材料の用意です。とりあえず、ニンジンを切ってください。

ほかのミニゲームに比べれば見つけやすい「料理でハラショー」。公演の打ち上げ準備で、マリアが厨房で料理をしているところを手伝ってあげるとこのゲームがプレイできる。記憶力のほかに、動体視力と反射神経、冷静さまで問われる複雑なゲーム!? 目指せ鉄人、100点満点!!

目標90点以上

アイリスの着替えまSHOW



これも、普通にプレイしていれば自然に出現するミニゲーム。スロットマシンでアイリスがデートに着ていく服を選んであげよう。おかしい組み合わせだと審査員の評価がガクンと落ちる。リールの絵柄配置は決まっているので、スピードの差に惑わされず確実に目押ししていこう。

目標300点以上

紅蘭の花も嵐も

夜、紅蘭の部屋で、ふたりきりで楽しむ秘密の遊び……。紅蘭の腕前は相当のもの。だけど、決してイカサマを仕込んだりはしていない。できれば30文以上はいただきたいところ。小さい役でチマチマ稼いで逆転されるより、最初から強気で大きな手を狙っていこう。

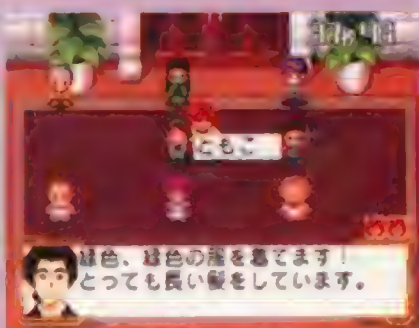


紅蘭のさまざまな表情を見ているだけでも楽しいミニゲーム。ぜひプレイしておきたい。

目標20文以上

カンナのオー迷子"ッド!

記憶力と判断力が決め手のミニゲーム。これはある公演が終わったあと、食堂で出会うカンナに付き合うとプレイできる。最初に聞いた子供の名前をしっかりと暗記して、無事に保護者に会わせてあげよう。保護者のヒントが曖昧なことがあるので、間違えてお手つきしないように。



緑色、緑色の産を覚えてます! とっても長い髪をしています。

あせりは禁物。保護者のヒントを聞く前に箱が動けば、君の密子甲冑を捕れるかも!

目標1分以下

リグロード サーガ 2

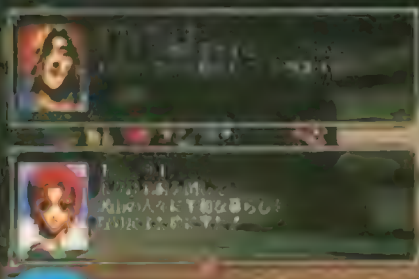
●セガ●発売中●タクティカルRPG●6,800円●全年齢推奨

ストーリーの流れからバトルマップ攻略まで徹底解析

パワーアップした3DRPG

リアルイベントで展開するストーリーの流れを追いつつ、次々に繰り広げられるガダール軍とのバ

トルを中心に、序盤から中盤にかけてを攻略していく。まずは戦いの基本を覚えてほしい



度々見かける前に姿を現すガルサード

CHECK POINT

高低差のある3つのフィールド

高さの概念と地形特性が強化され、立体的な戦術が楽しめる本作。「地上」「低空」「上空」の3つのフィールドが存在し、キャラクターがどのフィールドにいるかで攻撃力の大小や命中力などに影響を受ける。高い場所からの攻撃ほど命中率がアップし、戦いが有利になるぞ。また地上にいるキャラは、滑る場所や落下する場所などの地形効果を受けるので注意が必要だ。



仲間や敵を「つぶす」ことも!

ミュウやカムイ（鳥に変身後）など飛行タイプのキャラは、歩行キャラが渡れない場所で機転し役になったり、敵を落下する地形まで運んだあと「はなす」コマンドを実行して、奈落の底へ落として一発で倒すことができる。

CHECK POINT

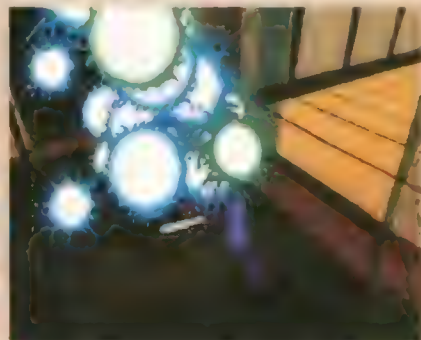
技をひらめくスキルシステムも健在

物理攻撃や魔法、防御などすべての行動にレベルが設定されており、一定の値を超えると技

のレベルがアップする「技システム」。強力な技を使えるようにどんどん経験値を溜めよう。



技と技を組み合わせると...



新システム「技融合」

合わせ、成功すればより強力な技を使えるようになるもの。ただし失敗した場合は、そのターンの行動は終了してしまう。

前作を凌ぐ技の豊富さは200種類以上!

キャラクターによって「弓の技」と「特殊魔法」といった具合に扱えるスキルが違う。どの技もバランスよく成長させることが重要だ。また技は風や光など何種類かの属性に分かれており、敵との相性によって与えるダメージが変化する。敵の属性を的確に見抜くことも肝心。

砲術



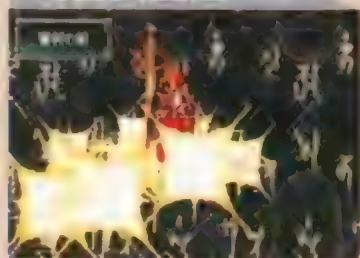
タタラの技は火の属性のものが多く、火に弱い敵キャラは「炎矢銃」で焼き殺せ!

竜の技



ミュウの使う「ストーム」は敵を何マスか吹き飛ばすことができるので重宝するぞ

司書武闘法



「審判の剣」はイカズチの剣を出現させ、広範囲の敵に大ダメージを与える。

序盤から中盤にかけての物語の舞台



リグロード大陸 裏ヤマタイ

- ①ドラグーン王国
- ②イガの里周辺
- ③ゴジョウの町～
カムイコタン村周辺
- ④クリカラ村周辺
- ⑤ゲテン城周辺
- 進行ルート

父の身を案じながらも、一路港町オルトマへ

関所はラスティのアドバイスで簡単に突破できるぞ!!

リグロード戦役から百数十年たち、雌雄を決したヤマタイも友好国となり、リグロードの人々は平穏に暮らしていた。

リグロード大陸ドラグーン城では、王女ミュウが一人前の戦士となるべく、あんまり乗り気ではない幼なじみのラスティとともに修業に励んでいた。しかし突然、謎の魔導国家カダール

からガルザード、ラグロスと名乗る2人の男達の侵略を受ける。ミュウの父親でもあるドラグーン王の必死の魔法で、なんとか城から逃げ延びたミュウとラスティは、世界制覇を目論むカダールの野望に立ち向かうべく、リグロードを救う仲間を求め新たな新天地「ヤマタイ」へと旅立つのだった……。

ドラグーン王女ミュウ

竜騎士の血を受け継ぎ、竜の技を使いこなすドラグーン王家の王女。(声/久川綾)

初期装備

ショートソード(剣)
チェインメール(鎧)
ウッドシールド(盾)

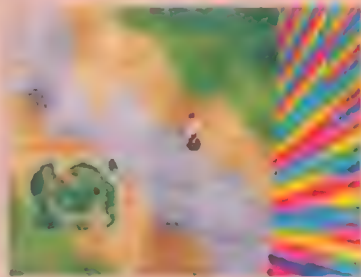


クイーンズランド王子ラスティ

優れた魔法能力を持つクイーンズランドの王子。ミュウとは幼なじみ。(声/高木渉)

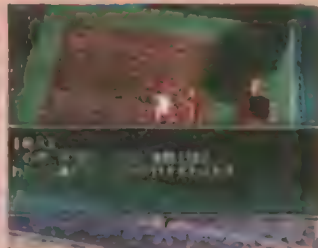
初期装備

チュニク
コットングローブ



オルトマの東に行く手を阻むように立っている虹色のカベは、カダール軍がリグロード大陸の東西の通行を絶つために魔法で作ったモノ。ミュウとラスティは、カベの東側に住む人々を心配しながらも先を急ぐのだった。

ドラグーン城を脱出後最終に立ち寄るサルマの村。村人達はまだドラグーン城が攻撃されたとは知らず、平和そのものだった。ミュウ達は、気軽に声をかけてくる村人達にカダールが攻めてきたことを告げることができなかった。



謎の侵略者来襲!



ヤマタイはリグロード大陸より遙か離れた東方の地。船で渡るしかなさそうだが、港町オルトマには優れた海軍士がいると聞いたのだ……

ヤマタイ地方

果たしてこの地に仲間はあるのだろうか？

英雄の子孫が暮らす村 イガの里

ヤマタイ上陸後、北に向かいイガの里に入ると、1人の男がカタール軍と戦いを始めようとしていた。男の名は「月組」頭飛鳥鳥のアスカ。ミュウ達はアスカと協力してカタール軍を撃退し、ドラ

グーン王国の危機を話して協力を求めたが、アスカも部下を捕らわれており、身動きがとれない状態だった。そこでミュウは部下の救出を手伝うかわりにドラグーンへ助けに来て欲しいと提案する

名前	効果	基本パワー	属性	値段
ロングソード(剣)	—	攻+43	—	190
忍者刀(刀)	—	攻+41	—	300
クロスボウ(弓)	—	攻+44	—	210



シノビのアスカ

忍道を得意とするシノビの青年。ミュウ達の出現によりリグロードを救う旅に同行する。しかし彼はまだ知らない。これから女難の運命が待ち受けていることを…。(声/松山修之)

初期装備

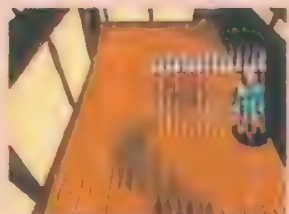


くない
サレット
チェインメイル
ウッドシールド

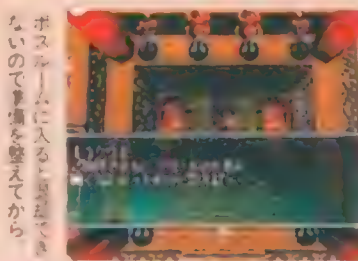
BATTLE MAP

忍者屋敷

アスカの部下達が捕まっている忍者屋敷には、飛び出す槍や、吹き出す炎などのカラクリがいっぱい。なおかつこのバトルのボス・コクウの技「山嵐」は範囲内の仲間を一度に投げ飛ばしてしまう超強力な投げ技だ。



2回も同じとこをのトラップに落ちるとダメージを受ける



ボスルームに入る前に、ここから逃げる必要がある

重要アイテム

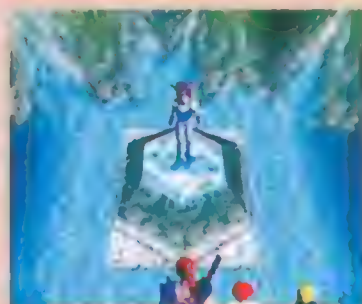
天邪の鎮

BATTLE MAP

ナズナ洞

ナズナが封印されている洞くつに行くには、橋のない谷を渡ら

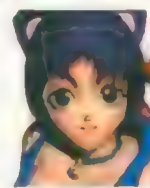
なければならない。ミュウを竜に変化させて仲間を運ぼう。



この洞窟では「技融合」に役立つアイテム「龍の魂の書」も手に入る。見逃すな。

式神ナズナ

はちゃめちゃで、ノーテンキな式神。(声/白鳥由里)



初期装備

ロングボウ(弓)
サレット(頭)
コットンアーマー(鎧)
毛糸の手袋(腕)

3つの神器を手に入れる ゴジョウの町～カムイコタン村

街の広さは大陸ー ゴジョウの町

イガの里の北にある洞窟の先に、ガルザードがいることを突き止めたミュウ達。しかしこの人数で立ち向かうには心細いので、新たなる仲間を捜しに東の関所を破りゴジョウの町へ。売っている武器や防具は強力なものばかりだ。しかし飲み屋で眠り薬を盛られて牢屋へ直行…

女盗賊シラナミ

アスカに恋心を寄せる幼なじみの盗賊。(声/荒木香恵)



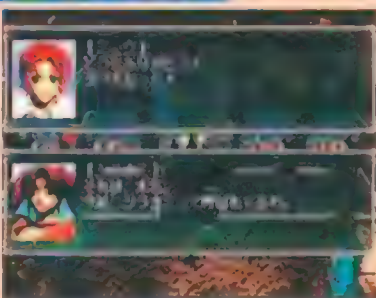
初期装備

クロスボウ(弓)
タオバンド(頭)
コットンアーマー(鎧)
バトルシールド(盾)

名前	効果	基本パワー	属性	値段
備前長船(刀)	—	攻+60	—	700
三角帽子(頭)	—	防+8	風	1100
スケールアーマー(鎧)	—	防+34	—	420
毛糸の手袋(腕)	女性専用	防+12	—	20

BATTLE MAP

ゴジョウの町・ゴジョウ大橋



この町から「シラナミ」と「ナズナ」の、アスカを助けた女の戦いの大義を聞いてきた。



このバトルマップは、ゴジョウの町と大橋の2つのマップに分かれている。

ミュウ達を牢屋から助け出してくれたのは、アスカの幼なじみタマモ。タマモはこの近辺で「シラナミ」と名乗り、悪い商人や、役人から金品を盗み、貧しい人に配っている女義賊だった。



重要アイテム

八坂の勾玉

大自然の力を信ずる村 カムイコタン

イガの里から西の関所を越えるとカムイコタン村がある。村に入るとカダール軍との戦闘が待ち受けている。戦闘後この村の族長・カムイから事情を聞き、ホウライ山に囚われの村人の救出に向かう。



村の人々が待ち受けているように、いさよふ人々が集まっている。

精霊獣王カムイ

鳥や熊に変身して戦うことができるぞ。(声/大塚明夫)



初期装備

雷獣の鎧(刀)
トラキアヘルム(頭)
スケールアーマー(鎧)
ラウンドシールド(盾)



いきり立つカダール兵によってカムイの婚約者であるユーカリは斬られてしまう。

名前	効果	基本パワー	属性	値段
疾風のクツ(ア)	すばやさUP	素+10	—	840
力のコテ(ア)	攻撃力UP	攻+20	—	500
ドリームボウ(弓)	1/4の確率で眠る	攻+76	—	2700

BATTLE MAP

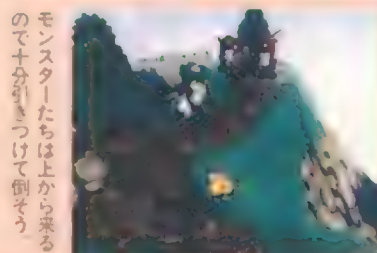
星陵郭

星陵郭のボス「マーサ」は、攻撃力はさほどないのだが、体力が少なくなると「メガヒーリング」でHPを回復してくるので一気に

倒そう。あと「マーサ」の周りにいる弓兵にも注意。

重要アイテム

蓬萊の珠



モンスターたちは上から来るので十分に気をつけて倒そう。



1つづら
A 疾風のクツ
B 知恵の帽子
C 河童
D 銅鬼
E 天狗

おぼろ谷を越えてクリカラ村へ

BATTLE MAP

おぼろ谷

おぼろ谷には、盗賊団と女頭領「ミズタマヒメ」がミュウたちの行く手を阻む。別にカダール軍ではないのだ。



ミズタマヒメは盗賊団の首領で、彼女が率いる盗賊団は、おぼろ谷を拠点として活動している。

重要アイテム

荒魂の宝剣

砲術の村クリカラ



砲術の村クリカラは、砲術の達人が住んでいる村で、村の中心には砲術の学校がある。

入手アイテム

雷の奥義書

重要アイテム

大きな水桶

BATTLE MAP

火薬工場



火薬工場のボスは、砲術の達人で、彼が率いる砲術士は、村の中心に集まっている。

砲術士タタラ

イニシエのなかでは屈指の実力を持つ。(声/郷里大輔)



初期装備

アーメット(頭)
スケールアーマー(鎧)
シルバーシールド(盾)

イニシエと呼ばれる砲術士の村クリカラ。村を散策していると、村の中心にいる女の子・ヒバリが火事になったときに備えて、村の

西にある火薬工場に水を持っていくという。代わりに運んであげると家に泊めてくれる。

名前	効果	基本パワー	属性	値段
パラディンソード(剣)	—	攻+100	雷	10500
魔導の帽子(頭)	—	防+27	—	12000
シルバーシールド(盾)	—	防+41	雷	3200
隠れ蓑の灰(ア)	一定時間透明	—	—	1000

裏ヤマタイ地方

結界洞を突破するとゲテン城が行く手を阻む!!

BATTLE MAP

結界洞

忍者屋敷で「天邪の鎮」、ゴジョウの町で「八坂の勾玉」、星陵郭で「蓬莱の珠」を手に入れたら結界洞に突入だ。地面に光っている丸い輪から、敵がつぎつぎ生まれてくるので背後にも気を配ろう。



結界洞を越えた先にはゲテン城が待っている。ひえ、ガルガードの99%が来ている。



結界が破られる!!

3つの神器が壊れなければ結界洞の先、裏ヤマタイ地方へ行くことはできない。結界洞には3つの部屋があり、ひとつずつ神器が壊されている。ひとつづつ神器が最後の部屋にある部屋にはめ込まれることで結界が破れて先に進めるようになる。

カダール軍の支配下にある港町ヒガタ



結界洞を突破すると目の前にゲテン城がそびえている。すぐさま突入といきたいが、城の東にある港町ヒガタで準備を整えてからにしよう。ヒガタはカダール軍に完全

に掌握されているものの、武器屋や防具屋、道具屋は普通に買い物ができるので心配ない。しかし、街からと外部からの船の発着は禁じられているのだ。



名前	効果	基本パワー	属性	値段
魔導書	魔法防御UP	攻+99	霊	9900
ホーリークラウン	—	防+60	闇	14000
ナックルガード	攻撃力+30	防+51	—	7800
絹の手袋	女性専用、賢さ+30	防+45	光	5400

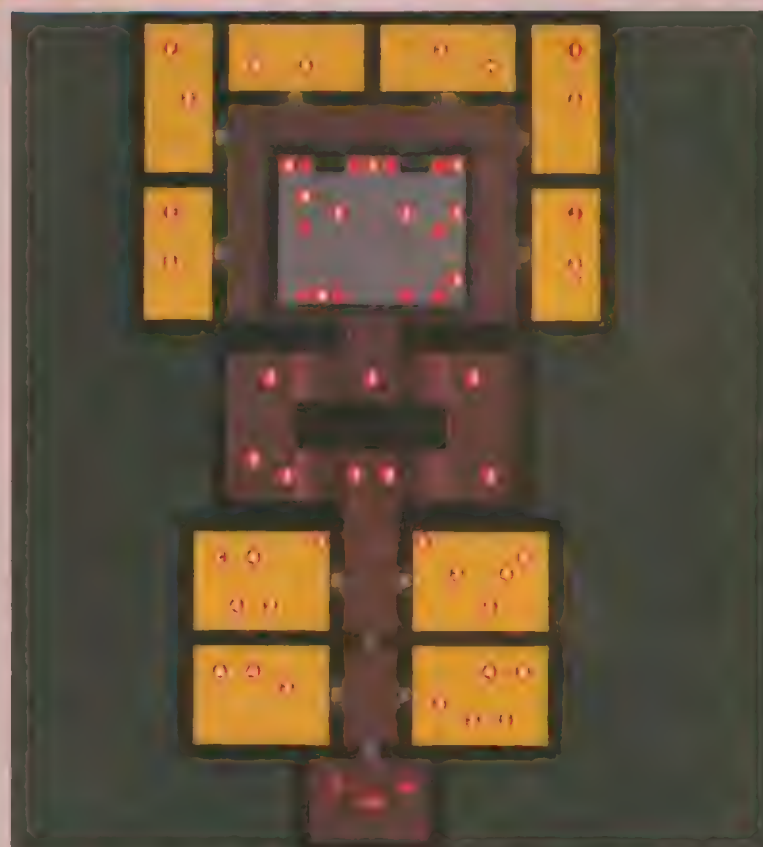
ガルガードとの決戦

- 1 ガルガード
- 2 上級魔導士
- 3 弓兵

ミュウ達は、ガルガードや部下に比べて低い地形の場所にいる。物理攻撃や魔法にしても相手の方が断然有利なので、なるべく敵と自分たちが同じ高さの位置で戦うようにしよう。

BATTLE MAP

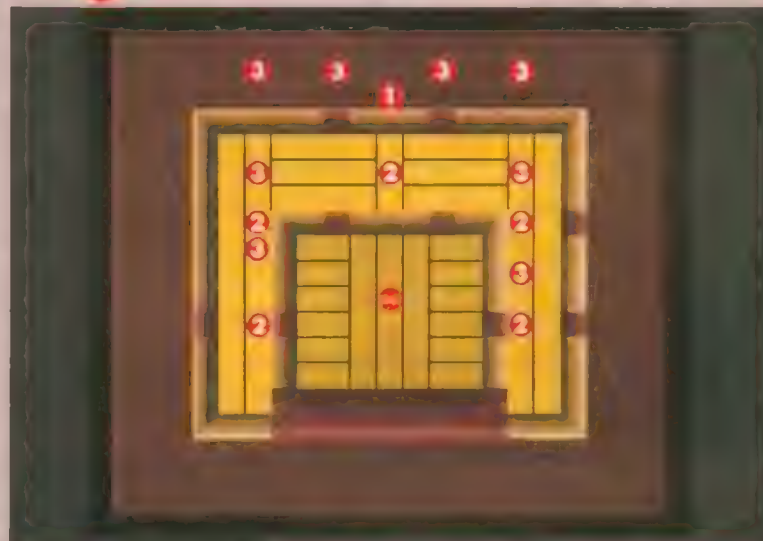
ゲテン城



- 1 つづら Aアイスガード B餓鬼玉 C虎の爪 D魔導の帽子 Eガントレット F漬物石 G酒(竜殺し) Hマナの水 I元気の薬 Jアムリタ
- ②上級魔導士 ③重歩兵
- ④上忍 ⑤弓兵



ゲテン城での戦闘はいくつかのブロックに分かれており、数人の敵を引き寄せて全滅させていけば安全に先に進めるだろう。決してひとりのキャラで先に進まないように。集中攻撃されてしまうぞ。



謎の瞬間移動装置で消えたミュウは一体どこへ…?

ゲテン城での戦い中、「7人委員会」からガルガードに、すぐカダール本国に戻ってくるようメッセージが送られる。途中で戦いを中断し、逃げようとするガルガードにミュウは飛びかかり、そのまま2人ともどこかへ消えてしまう。気が付いたときミュウは7人委員会の塔の監禁室に閉じ込められて

いた。そして共に捕らわれていたアンジュと脱出を試みるのだった。

BATTLE MAP

7人委員会の塔

- ①つづら
- A 魔導の帽子
- B 力のコテ
- C マナの水
- D 虎の爪
- E 命の薬
- 2 魔導士
- 3 重歩兵
- 4 弓兵



武闘司書アンジュ

司書武闘法を操るヤンチャなお嬢様。(声/井上喜久子)



初期装備

本(武)
ホーリークラウン(頭)
レザーアーマー(鎧)
絹の手袋(腕)
ガントレット(A)

7人委員会に反抗するレジスタンスの活動拠点 港町ポポロン



厳しい戦いだったが何とか塔を脱出したミュウとアンジュ。とりあえず1人では心許ないということで共同戦線を張ることにし、アンジュと共に「7人委員会」に反抗しているレジスタンスがいる港

町ポポロンに行くことに。同じ頃ラスティ達もディアーネの助けを借りて、この魔導国家カダールの港町ポポロンを目指していた。果たしてミュウとラスティ達の再会の日はあるのだろうか?

BATTLE MAP ハイランドの山道



このバトルは、ミュウが竜に変化してアンジュを守ってやれば簡単に突破できるだろう。左の陸地にある宝箱2つはまだ取ることはできない。何やらゴール付近にある大木が意味深なのだが…

- ①つづら
- A・B 不明
- 2 齊天大聖
- ③リザード
- ④オビス

齊天大聖は敵人の陣地の一部特性として、「自然回復能力」を持っている。1ターンで倒さないでHPが回復してしまうぞ。



伝説のオウガバトル

●リバーヒルソフト●発売中●5,880円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

初心者がおちいりやすい難関ポイントを解説する!

問題点を集約して明快に一問一答
これでステージ攻略のコツをつかもう!

本作は幾度ものプレイから導き出す戦略、展開を有利に進めるコツが面白さのスパイスになっている。今回はシミュレーション初心

者が抱えやすい問題を質問形式にし、そのコツを学んでもらいたいと思う。自分に当てはまる問題があったら、しっかりと解決策を読んで攻略に役立ててもらいたい。



クリア済みのステージにあり、敵に接触した瞬間、Bボタンを押せば自動でポーズがかかる。味方の体力を確認しておこう

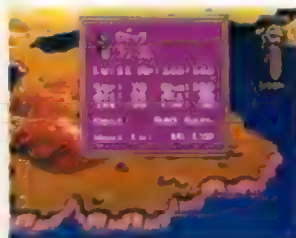
Question
Q カオスフレイムは
どうやったら上がるの!?

カオスフレイムが上がる最良の方法は、ずばり都市の解放だ。アライメントの高いユニット以外を民衆は支持してくれない。ならば高アライメントのキャラを集

め、解放専門の仕事任せよう。さらに戦闘専門のユニットを作り、解放ユニットを守ってやる必要がある。目的を持ってこの2つのタイプを使い分けろのだ



とにかく都市はアライメントの高いユニットに解放させる。敵に集めてもダメ

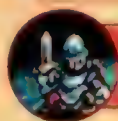


中絶でこれより高くなればいうことなし。解放ユニットは戦闘を任せよう

Answer
A アライメントの高いユニット
だけに都市を解放させればOK!

全キャラクワークラスチェンジャー CLASS CHANGE

クラスチェンジに必要なパラメータを一挙公開。ユニット育成に、ぜひ役立ててほしい貴重なデータだ。特殊な条件やアイテムを使って転職する上位クラスも併せて紹介している。



ファイター

	LV	ALI	CHA
ナイト	5~	50~	50~
パラディン	15~	70~	60~
ヴァンパイア	ブラッドスベルを使用		
バーサーカー	6~	~49	50~
ブラックナイト	16~	~30	60~
サムライ	7~	50~	50~
サムライマスター	15~	70~	60~
ニンジャ	6~	~49	×
ニンジャマスター	15~	~30	60~
ウェアウルフ	ウェアウルフから感染		

ビーストティマー

	LV	ALI	CHA
ビーストティマー	5~	25~65	50~
ビーストマスター	12~	10~50	60~
ドラゴンティマー	ドラゴストーンを使用		
ドラゴンマスター	20~	40~60	65~
ドールマスター	5~	30~70	50~
エンchanター	14~	50~80	60~
ウィザード	4~	10~60	50~
ゴエティック	10~	10~35	60~
ネクロマンサー	ししゃのつえを使用		
リッチ	ししゃのゆびわを使用		

ONE POINT 多彩なクラスが魅力。どのキャラの能力も役に立つ。

Question 2

バトルコマンドはどれを選べばいいの？

まず4つの命令の意味を完全に覚える必要がある。よく使うのは、敵の中で最も体力のある相手を狙う「バラバラにせめろ」。リーダーを集中攻撃する「リーダーを狙え」だ。前者は敵にまんべんなくダメージを与え、最終的には全滅させるのが目的。後者はリーダーだけを倒し、敵を追いつ返す意味がある。ユニットに応じて最適なコマンドを選ぶように。



Answer 2

戦闘ユニットは「バラバラに攻めろ」 解放ユニットは「リーダーを狙え」

Question 3

武器のアイテムの使い道って？

教会や埋もれた財宝として手に入る装備アイテム。これは簡単にいうと、お守りみたいなもの。各キャラに装備させて弱点を補ったり、得意な能力を伸ばすことができるのだ。ただし属性が「神聖」のアイテムは、普通の攻撃でダメージを与えられないアンデッドモンスター（ゴーストやスケルトン）を倒せる追加効果がつく。重宝するので覚えておこう。



Answer 3

属性と上昇ポイントをYボタンで調べ、気に入ったものを装備

Question 4

移動が遅すぎて敵についていけない!!

動きの速い敵に翻弄されるのはよく起こること。この場合相手のユニットには、翼のあるキャラや浮遊しているキャラが含まれているはずだ。海も山もスイスイ進める秘密は、空中を移動しているから。それならこちらもこの戦法をマネすればいい。ホークマンを1人加えただけでも、目に見えて移動スピードは速くなる。編成を工夫し、身軽に動けるようにしよう。



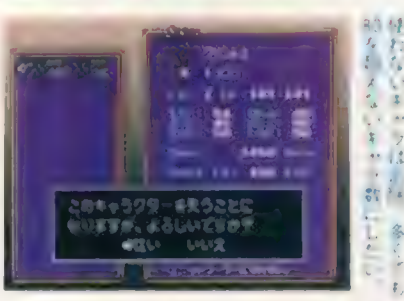
Answer 4

ホークマンやグリフォンをユニットに入れ、大空・低空タイプ移動にしよう!

Question 5

カオスフレームが高いのに、中盤から仲間が増えないのは？

ほとんどのキャラは、カオスフレームが高い、または特例としてあるアイテムを持っていると仲間になってくれる。しかしこれらを満たしても、仲間になってくれないのは何が問題なのだろうか。答えは反乱軍の人数が定員オーバーで、仲間になりたくてもなれないのである。育てるつもりのないキャラを削除して、いつでも開きスペースを確保しておくべきだ。



Answer 5

100人以上は定員オーバー いらぬキャラは解雇しよう

アマゾネス	LV	ALI	CHA
クレリック	4~	50~	50~
プリースト	10~	60~	60~
ビショップ	18~	70~	70~
ヴァルキリー	5~	35~	50~
フレイア	15~	70~	60~
ウィッチ	5~	~65	50~
プリンセス	ドリームクラウンを使用		

ONE POINT プリンセスをリーダーにすると攻撃回数が1増えるのだ。

マーメイド	LV	ALI	CHA
ニクシー	11~	50~	50~

ONE POINT 育てても戦力にならない。ユニットに加えるかは好みで。

ホークマン	LV	ALI	CHA
バルタン	10~	45~	50~
レイブ	12~	~55	50~

ONE POINT バルタンは善。レイブは悪。力はどちらも大差ない。

エンジェル	LV	ALI	CHA
スローンズ	11~	60~	55~
セラフィム	22~	80~	60~

ONE POINT セラフィムの能力は強大。それまで長い目で面倒みよう。

デビル	LV	ALI	CHA
デーモン	10~	~40	50~
サタン	20~	~25	50~

ONE POINT サタンが1人ぐらいいれば面白いが、能力はイマイチ。

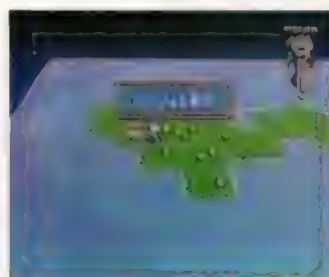
イベント発生条件を押さえながら中盤戦に突入!!

9th WAR

迫害された人魚を救うために

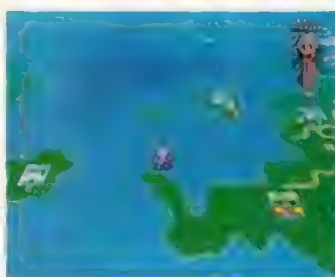
カストラート海

小さな島が点在する地形から、飛行ユニットがないとかなり手こずるステージだ。しかも隠し拠点の数は全部で10。クリア前限定イベントがないのが唯一の救いか。



聖剣がもたらえる場所は、カオスフレームは十分か。

ここでやるべきことは、北西の小島にある隠し教会の発見。カオスフレームが高ければ、聖剣ブリュンヒルドが授けられる。重要アイテムなので、必ず入手するように。



ボスのいる島付近には、こんなに多くの隠しポイントがある。

聖剣ブリュンヒルドと魔女の話をお忘れずに

聖剣イベントのみ、一度クリアした後でも発生させられる。また、西の小島にある隠し都市ビバオアでは、魔女から多くの情報を得られるのでぜひよう。



10th WAR

反乱軍を待つ法皇の真意は?

ディアブポラ

クリアまでに必ずやること

1 カオスフレームおよび、主人公のALIが高い場合、ソミュールで親探しの依頼を受ける。

2 ベリグーから北東に延びた街道で隠し教会を発見。「きんのハチのす」を手に入れる。

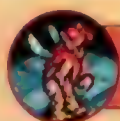
3 再びソミュールを訪ね、「きんのハチのす」と「セントールのぞう」を交換する。

4 カオスフレームが高い場合、ボスの戦闘終了後に法皇ノルンを仲間にする。

なるべく早くソミュールを解放し、敵を迎え撃つ主戦場にすることが大事だ。この都市さえ押さえれば相手の侵攻をことごとく食い止められる。イベントを迅速に済ませ、戦闘に力を入れよう。



ここが見どころ



フェアリー

LV ALI CHA

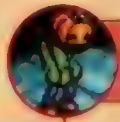
ピクシー

10~ 30~70 x

シルフ

20~ 40~60 x

ONE POINT マスコットの存在。戦力にならないが見た目は可愛い。



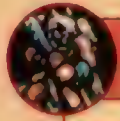
パンプキンヘッド

LV ALI CHA

マッドハロウィン

くさったカボチャを使用

ONE POINT 攻撃はバクチ要素大。見た目が気に入ったら育てよう。



ジャイアント

LV ALI CHA

フィボルグ

10~ 50~80 x

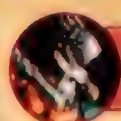
タイタン

15~ 70~ x

ギガンテス

18~ ~40 x

ONE POINT チェンジは3種から選べるが、属性攻撃が違う程度だ。



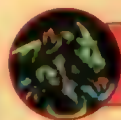
グリフォン

LV ALI CHA

コッカトリス

9~ ~60 x

ONE POINT チェンジ後の石化攻撃は強い。移動力も将来性もある。



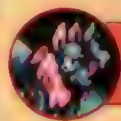
ワイアーム

LV ALI CHA

ワイバーン

13~ ~55 x

ONE POINT 移動力はあるものの、能力的にはコッカトリスに劣る。



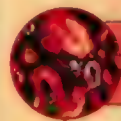
ヘルハウンド

LV ALI CHA

ケルベロス

13~ ~60 x

ONE POINT 特に秀でたものがないが、前衛に立てば盾になるだろう。



オクトパス

LV ALI CHA

クラークン

12~ 55~ x

ONE POINT 海以外に活躍の場がない。デカイ、弱いで無視してよし。

11th
WAR

帝国から逃げ出した花嫁

カストロロ峡名

クリアまでに必ずやること

1 カオスフレームが高いと、ジェラルバド南西の教会で聖騎士ラウニーが仲間になる。

カストロロ峡中では有利にたっているラウニーの強さ。クラスはフレイヤー。

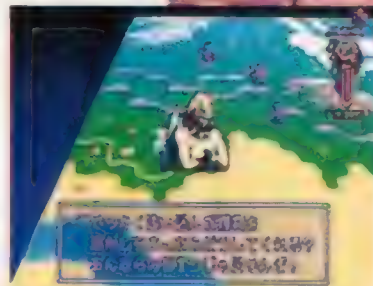


帝国軍最高司令官ヒカシュー。その実の娘が、敵対する反乱軍に助けを求めている。暗黒道にとり込まれ、秩序を失った帝国を正したい。そのために政略結婚の相手を選び切り、帝国から逃げ出してきたのだという。彼女の申し出を断る必要はない。仲間にすれば大きな戦力になってくれるはずだ。隠し拠点がないステージなので、ラウニーを仲間にした後は、すぐにボスを倒してしまおう。

ココが見どころ!

ボスのアーレスは逃げ出したラウニーを連れ戻そうとしている。彼女の必殺技は

どうやら後はアフロースという名前の騎士に奪われていて、残りの戦力は



ニンヤマスターの全長が、家やうかいだ。暗黒と、

ADVANCED TECHNIC

1 死亡したキャラはクリア後に復活!

強力なボス戦になると、次々と死亡者が出やすいもの。しかしどれかのユニットがボスを倒し、一度クリアしてしまえば、体力がゼロになったキャラも次のステージから完全復活する。死んだからといって、ムリに生き返らせることはないというわけだ。これを覚えておけば、アイテムの消費が抑えられ、軍資金の節約になる。



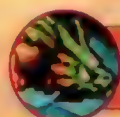
クリア後この画面になれば、死亡していたキャラがすべて生き返っているのだ

2 敗走したら瞬時にリーダーチェンジ

敵味方関係なくリーダーが倒されると、ユニットは命令を無視して本拠地に帰ってしまう。ここでこのユニットを放っておいてはいけない。ユニット内にリーダー資格を持っているキャラがいれば、瞬時にリーダーチェンジの命令が出せ、前線復帰ができるのだ。後は教会で死者を復活させるなりして、時間のロスを防ごう。



リーダー資格のあるキャラがいれば、本拠地に帰らなくてもすぐに持ち直せる



ドラゴン

	LV	ALI	CHA
レッドドラゴン	7~	35~65	×
サラマンダー	16~	35~65	×
フレアプラス	23~	35~65	×
ブラチナドラゴン	7~	65~	×
バハムート	17~	65~	×
デスバハムート	24~	65~	×
ブラックドラゴン	7~	~35	×
ティアマット	15~	~35	×
ドラゴンゾンビ	ししゃのゆびわを使用		

ONE POINT

後半ステージで中立キャラを捕まえるのが賢い育て方だ。

クラス
チェンジ
不可の
キャラ

- ロード●ドラグーン●ジェネラル
- ゴースト●ファントム●スケルトン
- スケルトンナイト●ゴーレム
- ストーンゴーレム●タロス

ガルビア半島の解放はひとまず待ち……
汝、天空の都市を目指せ!!

天空に浮かぶ島の情報を聞いたことがあるだろうか。島は全部で4つあり、伝説に名を残す三騎士が治めているという。その地へたどり着くには、聖剣入

手後にカオスゲートを見つけ出さねばならない。ゲートは埋もれた財宝同様に、ある地点を通すれば探し出せる。意外な場所にあるのでチェックせよ!



聖剣ブリュンヒルドがカオスゲートを開く!

ゲートを見つけると、この後地面に円形の紋章が現れる。ちなみにこれはバルモア遺跡だ。

地図上に浮かぶ
ムスベルム発見!

紋章発見後はステージを出てしまってもいい。見えにくいけど、地図の上に島が浮かんでいる。





LUNAR ~SILVER STAR STORY~

●角川書店●発売中●6,800円●RPG

今回は第3のエリア、マリウス地方を大紹介!

攻略3回目となる今回はマリウス地方の攻略がメインだ。この地方では広範囲にわたる移動が多いのでちょっと長く感じるが、実際移動中には敵は出てこない

ので、まあ気楽に道のりを楽しんでいこう。ちなみに、この地方を終えた時点でようやくゲーム全体の半分くらいだと思っていればいい。がんばれ!



番号はMAPに呼応

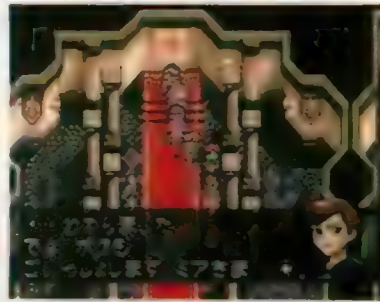
● 前回までのアレス達の足跡 ●

- | | |
|-----------|-----------|
| ブルグ村① | 魔法都市ヴェーン⑨ |
| 白竜の洞窟② | ナンザスの閼所⑩ |
| ブルグ村 | ランの村⑪ |
| ゴートの森③ | ランの小島⑫ |
| 港町サイス④ | ナンザスの閼所 |
| 魔法使いの森⑤ | 転送の泉 |
| サイス | ヴェーン |
| 自由都市メリビア⑥ | 牢〜クリスタルの塔 |
| メリビア地下水路A | メリビア |
| メリビア地下水路B | サイス |
| 転送の泉⑦ | ゴートの森 |
| アルテナの大神殿⑧ | ブルグ村 |
| 転送の泉 | 白竜の洞窟 |
| 試練の迷宮 | |

● 今回行く場所は… ●

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|------|------|---------|--------|---------|---------|--------|--------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|-----|------|---------|---------|-------|
| ブルグ村 | メリビア | ヴェーン | ナンザスの閼所 | リツアの町⑬ | ミロードの森⑭ | ミロードの村⑮ | ミロードの森 | ダモンの塔⑯ | リツアの町 | ドロホフ市場 | イルクの村⑰ | イルクの畑 | イルクの村 | 赤竜の洞窟⑰ | リツア | ミロード | リントンの村⑱ | リントンの洞窟 | 青竜の神殿 |
|------|------|------|---------|--------|---------|---------|--------|--------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|-----|------|---------|---------|-------|

そして仲間が!



MAP 1・6・9・10 まず仲間集めから始めよう

白竜の洞窟の一件でナルと2人っきりになってしまったアレス。というわけで、彼は仲間を求めて

再び旅立った。具体的には以前仲間となった人々を探して歩くことになる。彼らは洞窟での一件を聞

き、快く仲間になってくれる。また、アイテムの白竜の翼は使えばワープができる便利グッズだぞ。



メリビアにもモンスター出現! 街中にバリケードがあるのでところどころ迂回が必要だ



そして空中のヴェーンにさえもモンスターが出現! まったく場所を選ばないヤツらだ



なんとかつての四英雄メルですら魔女ゼノビアの前で石と化してしまったのだ!

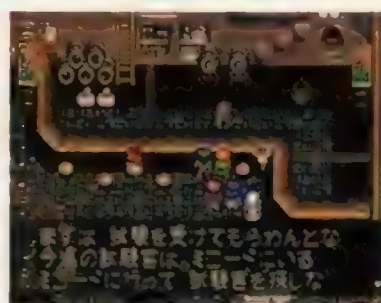
MAP 13▶15 ここからが本題。いきなりリッツァで盗難にあう!

各地を周ったおかげでアレスの仲間は1匹から5人へと一挙に増えた。頼もしい限りだ。さてナンザスの峠道を抜け、フィールドマップが開けたら見えるのが盗賊だらけの町リッツァだ。見えるからには入ってみたいのが人情と一歩足を踏み入れたとたん、盗難に!!

しかもワープ機能を兼ね備えた白竜の翼という超重要アイテム。というわけで、今回ばかりは絶対取り戻さねば。でも町中み〜んなドロボウなんだよなあ。

解決策として、一行も盗賊ギルドに入るハメになるのだが……。ミロード直前にあるミロードの森は敵はそこそこだが、最後にロウイスの翼が待っていることを頭に入れておこう。

ミロードの森



盗賊ギルドの入会試験。いきなりミロードの村まで行けろか!



そして離れたミロードの村。古い橋のおかげで大変なことが!



さて試験内容だが、ダモンの塔である物を取ってこいというのだ。



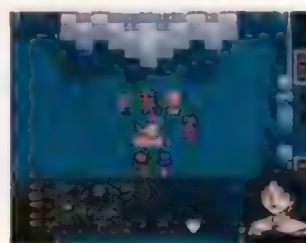
ロウイス登場

ごていけいに森の出口手前で翼を張るロウイス。しかも卑劣な翼!

MAP 16 知の番人はクイズがお好き!?

盗賊達の中でも貴重なアイテム泥棒の心得を探しにダモンの塔へと向かうアレス達。塔の周りの森はダンジョンかと思いきや何も起こらない。まずはひと安心だ。さて、塔の内部はちょっとした仕掛けが施してあり、くまなく周らな

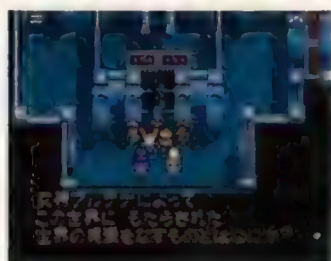
いと上への階段が見つからないようになっている。しかもその階段のところではダモンが問題を出すまったくおちゃめな塔だ。はたしてアレス達は最上階まで行けるのか!? しかしこんな大変な試験、他に誰が合格できるんだ!?



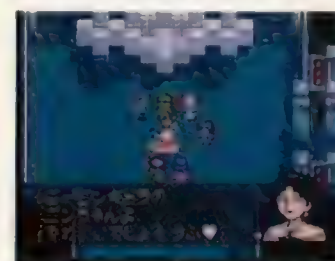
最上階手前では粘土細工に挑戦!仲間達の芸術的センスもわかるぞ



粘土細工は楽しいね



各階で問題を出してくるダモン。よっぽどおちゃめなやつ



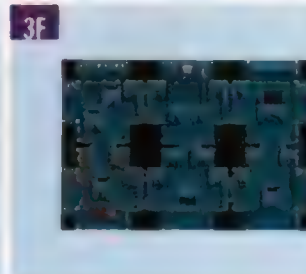
最上階ではダモンの書物も閲覧のヒントを探ろう



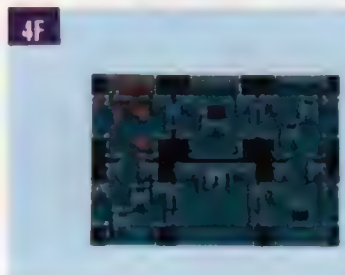
1F



2F



3F



4F



5F



6F

今月の顔

ナンザスの関所でゼノビアとひと悶着中の女性。これが実に形容し難いもの! しかもこれはキリーの女装姿。ゲームの中でも女装フェチが活躍する時代なのね。



ナンザスの関所でゼノビアとひと悶着中の女性。これが実に形容し難いもの!



キリーだぜ!!

MAP

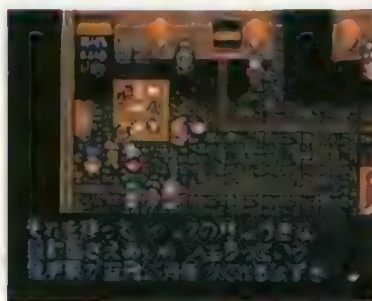
13

リッツアに戻り白竜の翼を取り返そう

晴れて盗賊ギルドの一員となったアレス。年齢15にしていっばしの盗賊たあねえ。ともかく一行は秘密結社のごとく存在する盗賊市場へと入っていった。もちろんそこには白竜の翼も！ しっかり犯人を脅し石鹼もせしめたぞ。ここで気球の設計図も手に入るわ、強めの武器も手に入るわでウハハハ。しか〜し！ この町にもまたロウイスが現れ歌姫をさらっていったのだ！



すっかり脅えている盗賊犯。こいつにも使える石鹼はかなり重要♡



赤竜の洞窟と聞いて設計図をくれる盗賊も、断売でいいんか？



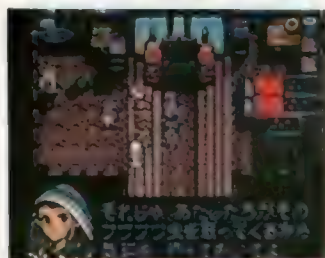
歌姫リウがさらわれた！彼女とは事前に遊ぶ約束をしておきたい。

またしても
ロウイス！！

イルクの村で気球に乗ろう！

設計図を手に入れたアレス。設計図を元の持ち主に返してあげるとそりゃもう大喜びで、アレス達の気球に乗りたいたいという申し出にも快く応じてくれ

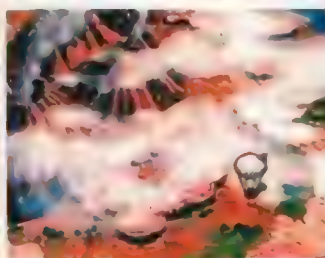
る。が、ここで問題が1つ。なんと気球を飛ばすにはフワフワ虫という虫がいるらしい。もちろん取ってくるのはアレス達なわけだ。はあ、畑に向かうか……。



気球を作っている間にフワフワ虫を採集に。確かに合理的だけどね。



真ん中のピンクのがフワフワ虫。畑の一番奥のしか採集できない。



できた気球で山脈越え。眺めも最高、目指すは赤竜の洞窟だ！



イルクの畑

OFF TIME!?



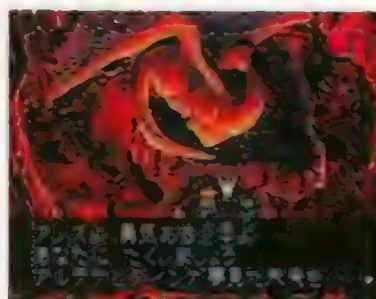
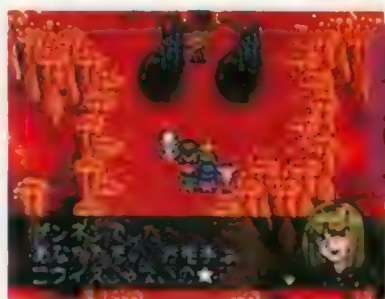
マリウス地方とスタジウス地方にはアルテナの泉がある。一方が男湯、もう一方が女湯だ。ここでアカとエロ根性を洗い流して次へと進もう！

MAP

18

今回のヤマ場はこの赤竜の洞窟だ！

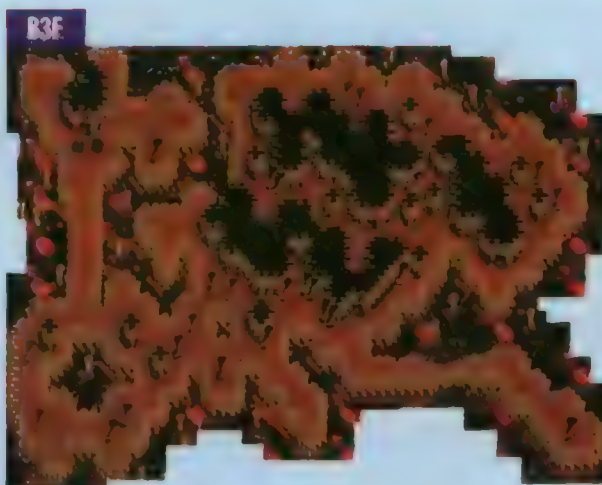
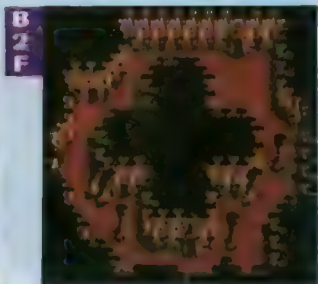
赤竜の名が示すように火山内に広がる洞窟。ようやくこのマリウス地方へと来た目的が叶うのだ。しかし、この洞窟の奥でまたしてもロウイスに遭遇。お前はストーカーかっ！！ここでは2つ目の竜グッズ、赤竜の盾が手に入るぞ。



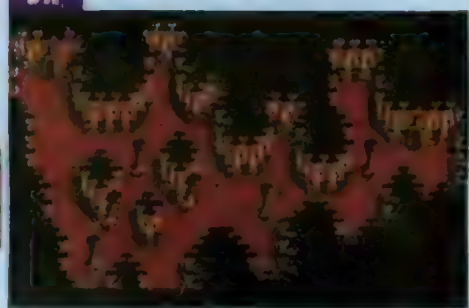
体力勝負・MP回復アイテムを

ここは敵もそこそこ強い。効率良く逃げないとMPがいくらあっても足りなくなるので注意しよう。また、白竜の翼も手元にあることだし、前もって各地でMP回復その他のアイテムを調達しておこう。

赤竜の洞窟



B4F



MAP

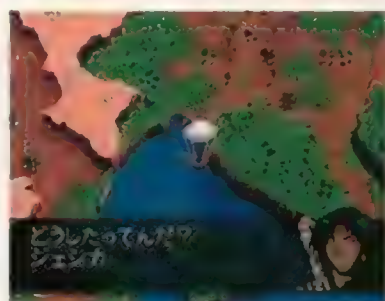
19

リトンの村はすでにスタジウス地方だ

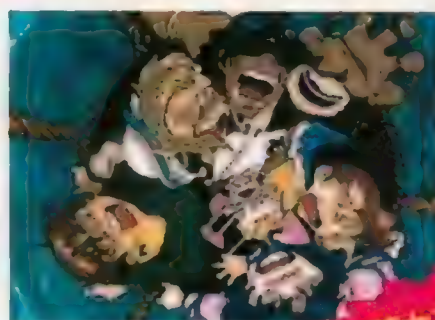
赤竜の洞窟からの帰り。やっぱりアクシデントで気球はリッツアに落下。やれやれ近場で良かったよ。さて、ミロードを抜けるとそこはもうスタジウス地方だ。この地方ではご明察の通り青竜イベントが待っている。実はこのイベントもスタジウス地方に入っすぐのリトンの村で起こるのだ。

変な歌声に呆然!

村に入るとたんに聞こえてくる変な歌声。歌好きの連中だと聞いてはいたがヘタの横好きだったとは。と思いきや、どうやらその歌声の原因は風のほくらに住み着いた魔物のせいらしい。仕方ない、原因究明のためほくらへ行こう。



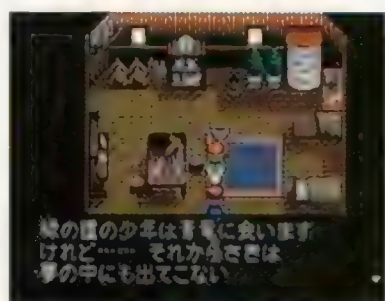
どうも気球の動きがおかしい、と気付いた瞬間、落下し始めた!



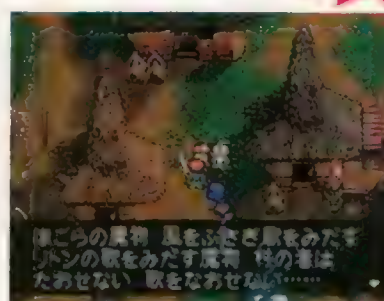
落ちる~!



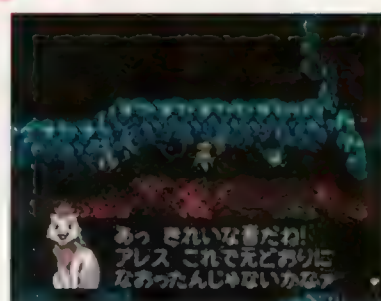
レイオロミスタジウス地方に青竜の神殿があるという、物知りな



何やら予言めいた発言をする村人しかし、夢の先が見えないとは?



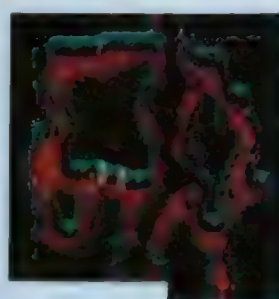
歌を直すにはモンスター退治かでもヘタなら歌わなきゃいいのに



ほくらから入った湖の洞窟の穴を石で塞がれ、歌声は元通りに

リトンの洞窟

このダンジョンは右側から下へと向かい、最下階から左側へ回るという構造だ。比較的易しい場所だ

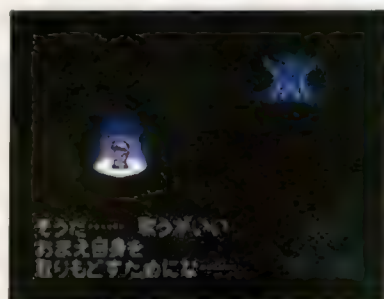
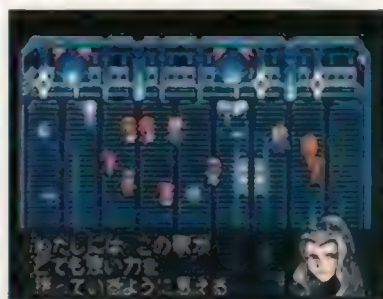


呼び合う2人の歌声、そして神殿が!!

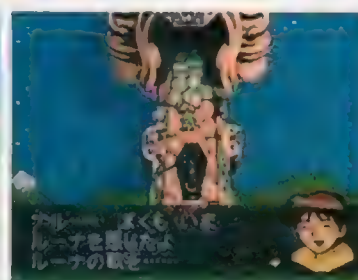
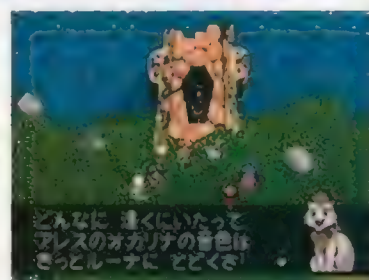
洞窟内部の穴も塞ぎ、村人に感謝されるアレス達。これで祭りが始められるらしく、一行も湖へと向かされた。この湖には青竜の神殿が眠っており、愛し合う者同士の歌声に導かれて姿を現すのだという。さっそくジェシカがキリーを誘って歌い出すが、素直になれない2人の歌声ではダメらしい。ナッシュもミアと歌ってみるが、こちらもまだナッシュの片思いだけに……。最後の手段とばかりにアレスはオカリナを吹き始めた。異境の地に

捕らわれたルーナの姿。そして遠く離れた2人をつなぐ互いの歌声。アレスの中にルーナが歌声を感じられた時、湖面を割って神殿が姿を現したのだ!!

他の歌姫と捕らわれているルーナ彼女の心にはいつもアレス



ルーナの姿を影から見てはくそ笑も魔法皇帝、やつはアヤしい男だ



ルーナの歌を聞いて涙がべつべつオカリナを吹くアレス、そして、彼の心、ルーナの歌声が響いた時、奇跡が起きたのだ



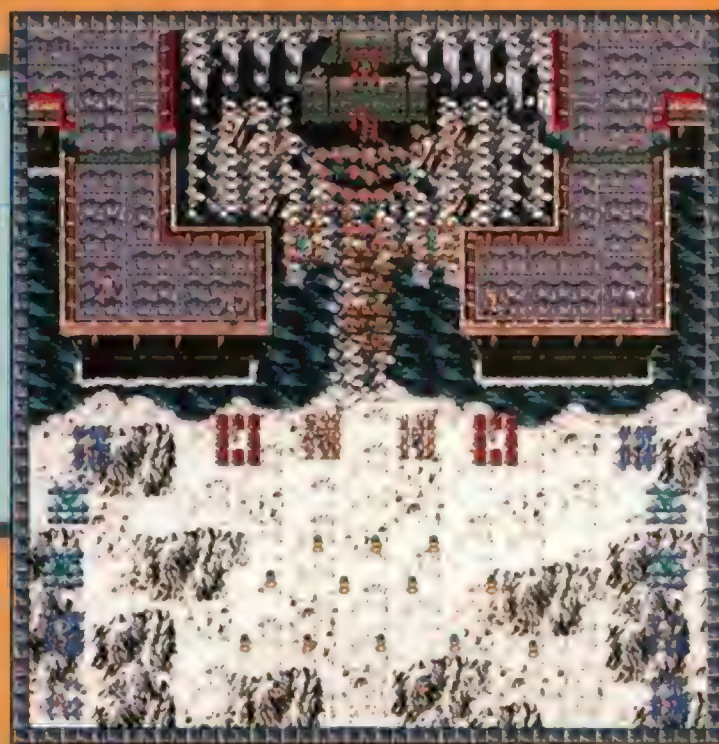
静けさを破り青竜の神殿が!!



SCENARIO-28 「魔」の防衛網

・グロアの暴走

・ティンバリの死



正々堂々と中央突破しよう

- ・ホーセルの乗取
- ・ディハルトの死亡
- ・フアンサの父の死
- ・フアンサの死亡



この面でははなつくりを解してしまふのみならず、肝なダメージを受けると、あとあと直ぐなことを

178

いよいよクライマックス!! 後半ステージを一気に紹介

今回は最終面までの9シナリオを紹介するとともに、数々の裏技もお伝えする。各ページの下部に載せてあるものは隠しアイテムで、まず、そこに書かれた場所へ移動する。質問の答えに()内の項目を選ぶことで入手できるぞ。

SCENARIO 30 「ビハインド・ザ・マス」

水門を死守するべく守りの陣形を組む

水門を破壊されると、それだけでゲームオーバーになってしまうので、水門を囲むように全軍を配置しよう。敵の数が多く、機動力もあるので素早く配置して迎え撃つこと。南東から攻めてくる敵がほとんどだが、西南からも飛兵が忍び寄ってくる。彼らの狙いは水門破壊なので、くれぐれも見落とさないように、注意深く毎ターン敵の行動を見張ること。



陣形はもろもろ人垣もで対応していく。さらに防壁モードにして守りを固めておくといいたいだろう。

平和が訪れたかのように思えたが、ガイエルの謀反でアーナを失う。さらにバーフルの後援が……

勝利条件

・敵の全滅
・デイルトの死亡
・水門の破壊



SCENARIO 31 「おとり」

召喚獣をおとりに一気に攻め入る

足場の狭い橋がポイントとなる。ここを渡ろうとすると弓やら魔法やらで総攻撃を受けてしまうのだ。ありったけの召喚獣を呼び出して、彼らにおとりになってもらおう。召喚獣で遠距離攻撃のユニットにダメージを与えたら本陣の突撃だ。

なんとダークナイトの正体はあのジェリオールであった。話を聞くべく一行はバーラルへ向かう。

勝利条件

・ワレアの撃破、または説得
・デイルトの死亡



「顔」(おとり) アエアネスの鎧(落書き) マジカルヒキニ・11面「右上にある崩れた石のどれか」アルテミスの弓・12面「石で覆われた場所」(拾う) 黒次郎・13面なし・14面「壁の上に置かれた岩」(手で拾う) スワップ(刺で切る) ランス・15面「正面の壁に巨人を撞いた建物の扉」闇の法衣「本に置かれた場所」(拾わず・オーティン) ハビリング「宝き地」(拾う) アキレウスの盾・16面「像の後ろ」(放っておく・ICCOP) 「不死の王の証」左下付近の小さな石、(食かす) 神々の祝福・17面「教会の左隣の建物の扉前」(アメをあげる) 精霊石の指輪「教会の右隣の建物の扉前」(町を解放する) 元のヴェール「下の砂地」(進む) スターヒアス・18面「岩が2つ」間に立つ! アポロンの矢・19面「石に置かれた中央」(力) 魔竜石「機の中」

SCENARIO-32 「乱心王ウイルダー」

戦力を分割して攻め入ろう

場内へ続くかけ橋は2つ。左右対称の作りになっているので、戦力を分けて双方から攻め入るのがいいだろう。ここでも厄介になるのが弓兵の存在だが、今まで同様に召喚獣を先頭に突撃するだけで本陣への負担を軽減することができるだろう。左右から突撃しても、ウィルダー王の部屋で合流することになる。そこには魔法使いもいるので、多少のダメージは覚悟して全部隊で突撃し、人海戦術で片付けよう。



左右の突撃しユニットずつ確実に撃破していこう。

今まで優しかったウィルダー王。彼の乱心にはどうやら作中の原因が絡んでいる。ヴェルゼリアとの関係は一体……。

- ・ウィルダーの撃破
- ・ディハルトの死亡



SCENARIO-33 「危機ゆえに」

NPCには様々な助けが入るが

北東にある町にはレイラと市民の計3ユニットがいる。ここではエマーリンクが一時的だが仲間になって参戦してくれるため、NPC保護のことはあまり考えなくてもいい。しかし、レイスだけは川を飛び越えて町へ侵入していくので、のんびりもしてられないのだ。途中ダークナイトの援軍もありピンチを打開できそうだが、ラグも魔物の増援を呼び出したりするので、最終的にラグを早急に倒すことが目的になるぞ。



ウィルダー王の乱心はヴェルゼリアの仕業であった。そして、同じく乱心したアルテミューラと、反旗を上げたエマーリンクがラフェルの都で対峙していた。

- ・魔使いラグの撃破
- ・ディハルトの死亡
- ・レイラの死亡
- ・市民の全滅



中央にある魔法陣（引く・張る）風魔術の書・20面「敵飛空艇の扉」（取る）マジックシンボル（なる）白魔術の書・21面「ハゲ地」（木をやる）森のルーン・22面「湖」（靴に入れる）魔界の水（水を飲む）知力+2・23面「畑」（つみとらない・魔力）ホーリーシンボル（つみとらない・力）強さ+1守り+1「右下の岩」（敵笑む）人魚の涙・24面「山頂にある森」（切り取る）道筋の矢・25面「小さな空き地」（体力）ハーンアックス・26面「他の床の模様とは外れた場所の模様左上」勇者の秘石「他の床の模様とは外れた場所の模様右下」ルーンストーン◆（跳べる・取る）一方のみ・27面なし・28面「ヒビ割れた床」（村正）村正「ハリ山」（取る・しっかつかむ）+10ダメージ死霊の血・29面「左下の穴」（飛び込む）天空の翼「右下の穴」

SCENARIO-34 「心のかたち」

アルテミューラーを救え

ファーナに話しかけたあと敵の増援が現れるので注意しよう。アルテミューラーの説得に失敗すると…

ヴェルゼリアが崩壊し、バーラルが落ちた。魔界に侵入されたアルテミューラーが最大の敵となった。

勝利条件
敗北条件



上部にいるのは魔法で生ずる、全滅を回避させてから進めよう。

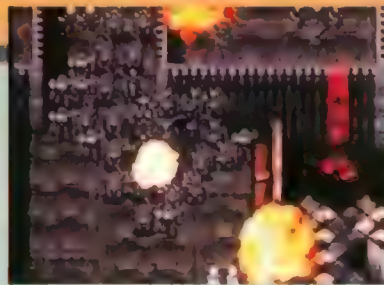
SCENARIO-35 「真なる敵」

魔将軍ガイエルとの戦い

ここでは部隊が3分割されてしまう。平等に戦力を分けるか、中央に強力な部隊を集中させて挑もう。

混沌の神カオスの力によってポーゼルの化けたバウル、カオス復活を阻止するには彼を倒すしかない。

勝利条件
敗北条件



戦力を3等分した場合、両サイドの部隊を前進させていく。

SCENARIO-35 「に説くはじまり」

人類と魔族の最終決戦！

ターン制限のある最終面。今まで学んだ戦い方を結集してポーゼルの前に挑め。人類に残される未来の明暗はキミの腕しだいだ。

ガイエルを倒した一行は、地下墓場へと進む。そこでは混沌の神に捧げる儀式が行われていた。今、最後の戦いが始まる。

勝利条件
敗北条件



真ポーゼルの真の決戦。全ての力を振り絞ろう！

メテオの爆発が強い。召喚獣をうまく使って逃がそう。エンディングは目前。



裏技

●サウンドテスト

「タイトル画面でZ・A・Y・→・X・→・C」

●超ショップ

「ショップの購入・売却セレクト画面でY・A・↓・X・B」

●面セレクト

「ロードファイルセレクト画面でデータにカーソルを合わせてから、→・X・→・Y・A」

●隠し面？5

「シナリオ25をクリアして、面セレクトする」

●フレアを仲間にする方法

①シナリオ7でフレアを説得。フレアの「久しぶりね、ディハルト。騎士になることはできたの？」のセリフ後、フレアがデ

ィハルトに攻撃。すると「あなたが悪いのよ！あなたが私の前に出てくるから」のセリフが出る。ディハルトから攻撃しなければ説得終了。

②シナリオ14でフレアを説得。ディオスを引き渡せという設問に「剣をひけフレア」と答える。

③シナリオ17でフレアを説得。ディハルトが退却してほしいと申し出ると、フレアは立場があ

ってそれはできないと答える。その後の設問に「悩みを言ってくれ！」と答える。

④上の条件を満たした後にディハルトが接近する。ここで友好度が11以上になっていればフレアが仲間入りをする。

●真のエンディング

・フレアが仲間。
・ヒロインに告白が成功。
・ラングリッサーを誰かが装備。
以上の条件を満たした上で、

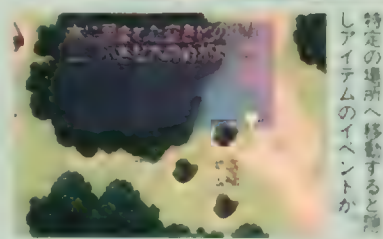
①シナリオ34でファーナを説得する。ディハルトかエマーリンクでファーナに接近すると彼女はNPCで仲間入り。

②次にエマーリンクがアルテミューラー側に接近する。ここでファーナが生きていればアルテミューラーの良心が目覚める。

③アルテミューラーに人の心が残っている事を確認したら、ラングリッサーを装備した者がアルテミューラーにとどめをさす（邪心を断つ）。



全てのアイテムが購入可能になる超シノノフ



特定の場所へ移動すると隠しアイテムのイベントが

ゲーム中のロード画面からの入力に隠れるので注意



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●SNK●発売中●拡張RAMカートリッジ同梱8,800円 ソフトのみ5,800円●対戦格闘

12名のキャラクターが様々な理由で最終ボスである「鬼」を倒すことが目的だが、その「鬼」の正体が判明した。その「鬼」こそが壬無月斬紅郎である。その強さは正に「鬼」の如し。その体格に似合ったリーチの長さ、スピードと剣撃の強さと、どれをとっても一級品である。

必殺技もヒットすると食らった方が硬直してしまう飛び道具や、立ちガード不可能な武器飛ばし技などがある。また、この壬無月斬紅郎を対人戦のみだが使用することも可能。剣質については、すでに剣の道を極めた存在なので修羅、羅刹の区別はない。さすが「鬼」と言うべきか……。



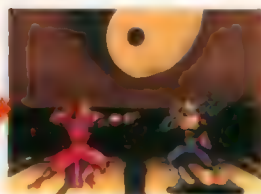
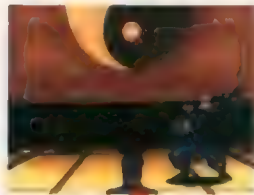
壬無月斬紅郎使用コマンド

VSモードかCPU戦で乱入された場合のキャラ選択画面で、まずカーソルを覇王丸に合わせ、牙神幻十郎▶首斬り破沙羅▶千両狂死郎▶橘右京▶リムルル▶覇王丸▶関丸▶ナコルル▶服部半蔵▶天草四郎時貞▶花風院敷羅▶ガルフォード▶緋雨関丸の順番に移動。残りタイムが03秒のときにスタートボタンを押しながらABボタン同時押し。

必殺技		
無限流	無法拳	←→+A
無限流	天誅【武】	空中で→+斬り(C)
無限流	疾風斬【武】	→→→+斬り
無限流	無限砲【武】	→→→+斬り
無限流	天崩斬【武】	→→→+斬り
無限流	不動【武】	→→→+Z
無限流	一刀斬【武】	→→→+AB
武器飛ばし技		
奥義	無双震撃斬	→→→→+AB

サムライシリーズと言えば黒子。今回も出てくるのだが前作のように条件はなく5戦目で乱入してくる。

しかも黒子ステージで勝負するのだが、黒子はプレイヤーの使っているキャラクターに突然変身する。はたしてどちらが強いだろうか。



やっぱり闘うか?
黒子も見参!

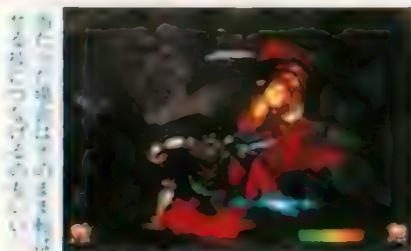


斬紅郎無双剣・対COM戦をクリアするための基本パターン

跳び込みから

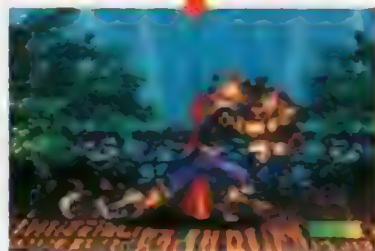
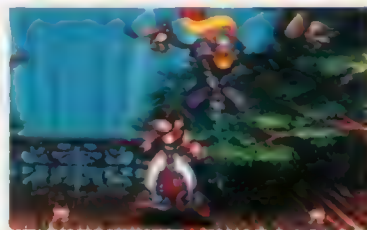


基本的な1つ目は跳び込み攻撃。強斬りなどで跳び込み、当たったら連続技かしゃがみ斬りなどでダウンさせる。ガードされても続けて地上で攻撃すれば当たってくれることが多い。斬紅郎無双剣には空中ガードがあるので、ガードしつつ跳び込みCPUの反応を見てから攻撃だ。



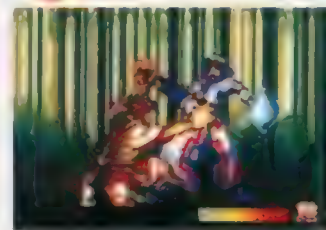
基本的な1つ目は跳び込み攻撃。強斬りなどで跳び込み、当たったら連続技かしゃがみ斬りなどでダウンさせる。ガードされても続けて地上で攻撃すれば当たってくれることが多い。斬紅郎無双剣には空中ガードがあるので、ガードしつつ跳び込みCPUの反応を見てから攻撃だ。

コマンド投げ

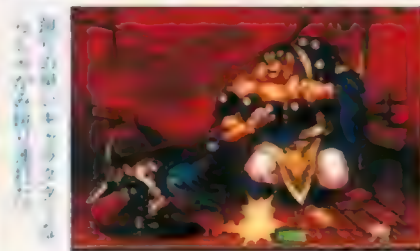


2つ目はコマンド投げ。実はコマンド投げだけで最後の「鬼」壬無月斬紅郎までもが簡単に倒せてしまうのだ。まずは試合開始までの動ける時間でCPUに接近し、試合開始直後にコマンド投げを仕掛けよう。タイミングがバッチリなら確実に投げられる。あとはジャンプ強斬りなどを当てないように出しCPUの近くに着地して、着地と同時にコマンド投げ。CPUの後ろに着地した場合でもコマンドを逆にしないで普通に入力すれば投げられる（1P側からジャンプして後ろに着地しても1P側の方のコマンドを入力する）。

連続技

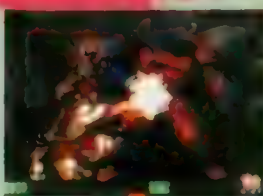


ジャンプ攻撃などで接近してから出が早くて連射可能なしゃがみ蹴りで攻めるのもパターンのひとつ。首斬り破沙羅などは蹴りで気絶させることもできる。または回り込みや防御崩しから連続技を入れる。キャラによっては武器飛ばし必殺技を入れることができるぞ。



ジャンプ攻撃などで接近してから出が早くて連射可能なしゃがみ蹴りで攻めるのもパターンのひとつ。首斬り破沙羅などは蹴りで気絶させることもできる。または回り込みや防御崩しから連続技を入れる。キャラによっては武器飛ばし必殺技を入れることができるぞ。

緋雨閑丸



まずは接近してしゃがみ蹴りを入れてキャンセルだ。



緋刀流 雨流狂落斬を入れる。これが閑丸の奥義だ。

基本パターンを式参

緋雨閑丸の基本パターンは修羅も羅刹も連続技。まずは試合開始までにCPUに密着し、開始直後にしゃがみ中斬り。かなりの高確率で当たってくれる。ヒットしたら2発目にキャンセルをかけて緋刀流 雨流狂落斬。ヒットするとCPUはダウンするので起き上がりにはジャンプ強斬りで跳び込もう。強斬りは相手をめくこともできる。ガードされてもしゃがみ中斬りを出すと食らうことが多いぞ。

リムルル



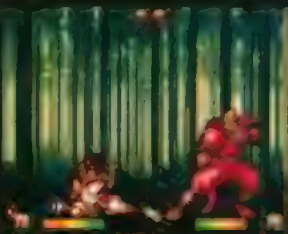
リムルルはこちらが技を出すと必殺技を連発する性質がある。それだけ注意。しゃがんでいるとコマンド投げが多いのも特徴。

基本パターンを式参

修羅も羅刹も正式な名称は異なるがコマンド投げのルプシテク ヌムを使う。試合開始までに接近し、開始直後にコマンド投げ。成功したら起き上がりにジャンプ攻撃を当てないように跳び込み、着地と同時にコマンド投げ。これだけでCPUは楽勝だ。これだけではつまらないと言う人は回り込みや防御崩しで後ろに回り込んで連続技を決めよう。リムルルにはかなり強力な連続技がある!?

CPUになると

CPUは蹴りと強斬りをメインに攻めてくる。跳び込みを返してくることはまずないのでガンガン跳び込めばまず大丈夫。



近距離でしゃがみ蹴りが多く、しゃがみ中斬りが多い。

CPUになると

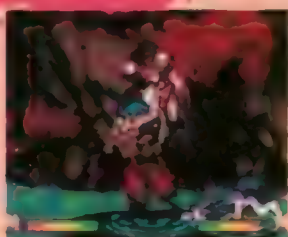
リムルルはこちらが技を出すと必殺技を連発する性質がある。それだけ注意。しゃがんでいるとコマンド投げが多いのも特徴。



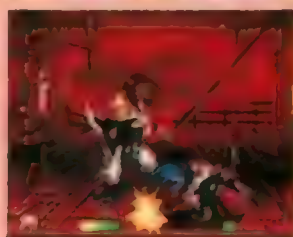
必殺技を出すことが多いが、しゃがみ中斬りが多い。

首斬り破沙羅

基本パターン 式 参



パターンは修羅、羅刹共通だ。1つ目はコマンド投げの友引を使う。他のキャラと同じようにジャンプ攻撃を当たらないように出して着地と同時に友引でつかむ。ダメージがいまいちなので何回もつかまなければいけな



いが。2つ目はジャンプ攻撃から◆+Zのしゃがみ蹴りを連打するパターン。◆+Zの蹴りは密接からなら7発入り、◆+Zの蹴りがつながる。ここまでの計8発が入るとCPUはまず気絶するので影舞いでも入れよう。

CPUになると

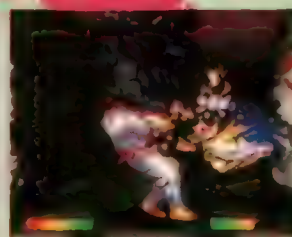
飛び込むと地利で返してくることが多いので注意。接近してくるとしゃがみ蹴りの後に投げか不意打ち攻撃の2択も怖い。



2発攻撃と連打をここで受ければ倒れはかたいたが、

花諷院骸羅

基本パターン 式 参



パターンは修羅、羅刹共通だ。1つ目はコマンド投げの友引を使う。他のキャラと同じようにジャンプ攻撃を当たらないように出して着地と同時に友引でつかむ。ダメージがいまいちなので何回もつかまなければいけな



ガードキャンセルもつまく

修羅の基本は跳び込み。強斬りが異様なまでに判定が強いので使える。またはリーチの長い技で牽制しつつ、技をガードしたらガードキャンセル必殺技で確実にダメージをあたえよう。

羅刹は修羅と同じで跳び込み

メインでもいいのだが必殺技の円心殺〜地を狙うパターンでもいい。ジャンプ攻撃をすかしてからつかむのだ。またはガードキャンセルを使う。円心殺〜地でもいいが、ぶちころしも使えるので多用したいところだ。

CPUになると

気をつけたいのが必殺技の地震丸と、かなり多用してくる強斬り。地震丸の地震の部分はしゃがみガードすれば大丈夫だ。



花諷院の技はかなりダメージが大きいので注意

天草四郎時貞

基本パターン 式 参



たら、で跳び込んで...



4発の連続打 アーケード版のように4発とはできなくなっている

天草の対CPU戦のパターンは、まず勝負開始前の移動できる状態のときに相手に密着しておき、開始と同時に牽制攻撃を連打する。4発くらいヒットすると相手と離れてしまうので、すぐにジャンプ弱斬りで跳び込みそこから牽制攻撃を連打する。以降これの繰り返しでいい。

2つ目のパターンは、しゃがみ中斬り連打。しゃがみ中斬りを空振りしないように連打しているだけでOK。

CPUになると

CPU天草は連発刺で移動しまくって、こちらの技をガードしたら強斬りを当ててくるという動きをしてくる。



出が速い強斬りを出すとすると強斬りが飛んでくると

霸王丸

基本パターン 式 参



奥義 旋風裂斬を弱で撃つと、CPUはジャンプする。ジャンプは間合いと相手にしているキャラによって、垂直ジャンプまたは、こちらに跳び込んでくるかわ変わってくる。

垂直ジャンプをしたときは前ダッシュして中斬りをやれば、相手のジャンプ中に迎撃できる。

相手が跳び込んできたときは、奥義 弧月斬で迎撃する。弧月斬は中で出したほうが威力がある。ただし、無敵時間は短いぞ。

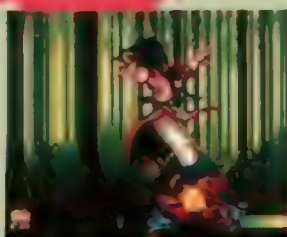
CPUになると

隙がある技をやると強斬り。跳び込もうとすると、たまにジャンプ攻撃が弧月斬で迎撃してくることもあるぞ。



弧月斬で迎撃してくるともあつたが、それではない

ナコルル



レラ オ チキリをやっ
ただでOKだろう

ナコルルは修羅、羅刹ともに
コマンド投げのレラ オ チキ
リを使ったパターンが有効だ。
まず、ジャンプ攻撃を早めに出
して空振りするようにする。そ
のまま着地と同時にレラ オ
チキリで相手を投げてしまう。

CPUになると

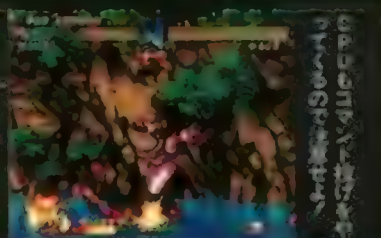
CPUナコルルもコマンド投
げをやってくることが結構ある。
また跳び込みをジャンプ攻撃で
迎撃してくる。



じっとしているとCPUは投
げにくるのを待っている

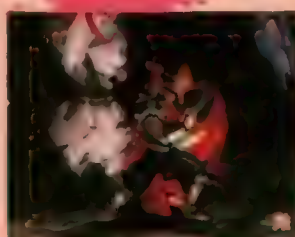
以降は相手が死ぬまでこれを繰
り返していけばいい。

羅刹のみのもので、狼に乗る
と投げられ判定がなくなるとい
う特性を利用する。狼に乗って
待ち、投げのスカリポーズが出
た瞬間に攻撃するというもの。



CPUもコマンド投げをや
ってくるのを待っている

服部半蔵



修羅はもず落とし、羅刹は爆
炎微塵隠れを持っているので、
これを利用すればCPUはパタ
ーンにはまってくれる。

ジャンプ攻撃を早めに出して
空振りにする。その時相手はガ
ード状態で固まっているので、

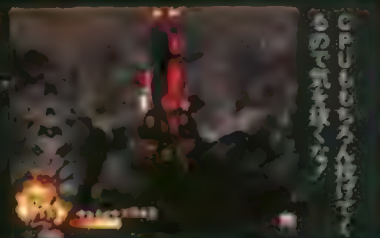


着地と同時にコマンド投げを決
めてやればいい。

また、忍法 爆炎龍・改をガ
ードさせて、踏み込みで近づき
相手のガードポーズ中にコマン
ド投げを入れてしまうというパ
ターンもある。

CPUになると

修羅は技がヒットすると身代
わりの術をやってくる。また、
じっとしているとコマンド投げを
やってくることが多い。

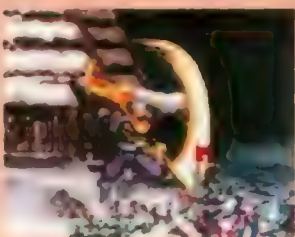


CPUもコマンド投げをや
ってくるのを待っている

ガルフォード



修羅はローリングクラッシュ、
羅刹はストライクヘッズを持っ
ているので、コマンド投げのパ
ターンでCPUは楽に倒すこと
ができる。空中でジャンプ攻撃
を空振りさせて、相手の着地と
同時にコマンド投げを入れてや

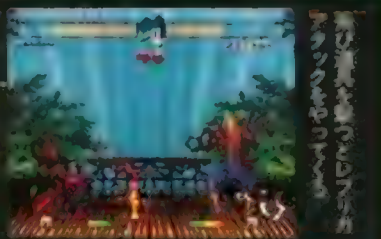


ればいい。

また、ガルフォードはジャン
プ強斬りの判定が非常に強い
ので、これを利用してCPUをパ
ターンにはめることもできる。や
ることは、単にジャンプ強斬り
をやり続けられればいいだけだ。

CPUになると

CPUガルフォードは飛び道
具を撃ってくることも多い。ま
た、ジャンプ攻撃を食らって
くれることも多い。



CPUもコマンド投げをや
ってくるのを待っている

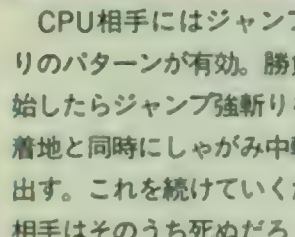
千両狂死郎



あえてジャンプ強斬り
を出しておいて



着地と同時にしゃがみ中斬りを出してお
けば、食らってくれる



CPU相手にはジャンプ強斬
りのパターンが有効。勝負が開
始したらジャンプ強斬りを出し、
着地と同時にしゃがみ中斬り
を出す。これを続けていくだけで
相手はそのうち死ぬだろう。

もう1つのパターンは、しゃ
がみ弱斬りを空振りしないよう
に出す。ヒットしたらすぐにも
う1発出し、ガードされたら相
手の様子を見るようにする。こ
のとき相手が隙があるわざを出
してきたら強斬りで反撃する。

CPUになると

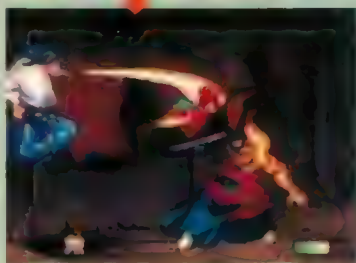
CPU狂死郎は、待っている
と投げにくることが多い。不意
打ちをしてくることも結構ある
ので、注意しよう。



しゃがみ中斬りを出して
おけば、食らってくれる

橘 右京

基本パターン式



垂直ジャンプ強斬りを出せば相手は食らってくれるぞ

右京はジャンプ強斬りのリーチが非常に長く攻撃力が高いので、それを利用したパターンでCPUを倒していこう。やり方としては垂直ジャンプをして、強斬りを出しておけばCPUはそのうち食らってくれる。このとき高い打点でガードさせると、反撃されてしまうので、打点には注意するように。

相手に強斬りで跳び込んで連続技を狙っていくのも有効なパターンなので試してみよう。

CPUになると

CPU右京はあまりじっとしていないで、とりあえず何らかの技を出してくる。昇りツバメ返しもやってくるぞ。



とにかくじっとしない。動

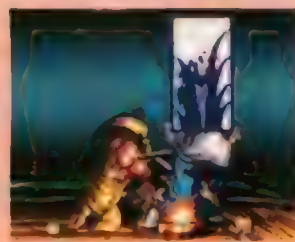
牙神幻十郎

基本パターン参



修羅の幻十郎はコマンド投げを持っているので、ジャンプ強斬りを空振りさせて、着地と同時に牽引を入れればいい。

羅刹のほうはコマンド投げがないので、修羅とは違うパターンに持っていく。羅刹の方の裏



桜華・葛蒲はボタンを押さなければならぬと、ガードされたときにバウンドしてもう一度判定ができるという特性がある。CPUはバウンドしている間に歩いてくるので牽制攻撃を当てるとヒットしてくれる。

CPUになると

CPU幻十郎は紅または紫羅をよくやってくる。また、跳び込もうとすると、しゃがみ強斬りを出してくるが当たらない。

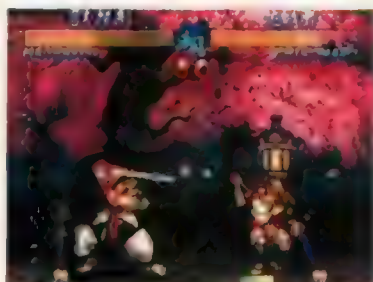


ジャンプすると当たらない。しゃがみ強斬りを出す。

オプションの攻撃値で楽しもう

サターン版の斬紅郎無双剣は、オプションの設定で攻撃力を変えることができる。レベルは6段階あって、どんな技を当ててもまったく体力が減らない連続技練習用の設定から、1発当てれば即死のまさに一撃必殺真剣勝負といった感じの設定まである。このオプション設定でさらに斬紅郎無双剣の楽しみ方を考えてみてはどーでしょーか？

LV3.....100%



この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。また、この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。

LV0.....0%



この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。また、この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。

LV4.....200%



この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。また、この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。

LV1.....30%



この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。また、この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。

LV5.....MAX



この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。また、この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。

LV2.....50%



この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。また、この設定では、1発で相手の体力が半分減ります。かなり強い設定です。

●表にしてみました

LV0	0%
LV1	30%
LV2	50%
LV3	100%
LV4	200%
LV5	計測不可能



BATSUGUN

●バンプレスト●発売中(10月25日)●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能

ステージ3まではともかく、急激に難易度が上がるステージ4以降でおそらくプレイヤーの8割がハマっていると思われる「バツグン」。今回はアーケードモードの全ステージ攻略に突入するぞ。なお、スペシャルバージョンについては触れていないが、先にアーケードモードで修練を積んでおけば勝機は見えてくるはずだ。



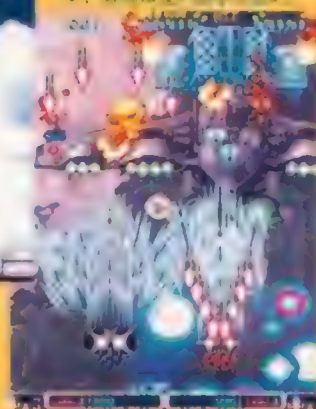
3タイプの機体の特性について

アーケードモードをプレイする際、機体の選択はかなり重要である。まずタイプAだが、これは広範囲をカバーできるショットがザコとボスの両方にそつなく対処できる。全ステージクリアも比較的楽だ。タイプBは、レベルアップしても他の2タイプほど広範囲をカバーできないのが難点だが、ズバ抜けた攻撃力は見逃せない。他の機体だと手間どるボスの硬い砲台などもすぐに破壊できるため、きつい弾よけの頻度が激減するのだ(これはかなり大きいメリット)。使いこなすまでが大変だが、レベル3+最大パワーになれば最もクリアの確率が高い機体といえよう。とりあえず、タイプAとBを使い比べて、最終的に自分に合うほうでやりこむといいだろう。



▲タイプBは2種類の撃ち分けられるが、どちらもショット連発と連射性能がいまひとつ、弾いらい、大量のザコに押されがちな点、使わないほうが無難

▼2人プレイで両方ともタイプAを使うのはやめよう。機体から30%前後減ったか、2機になると弾数節約の半分になってしまう、お察し。必ず1機はタイプBを使い



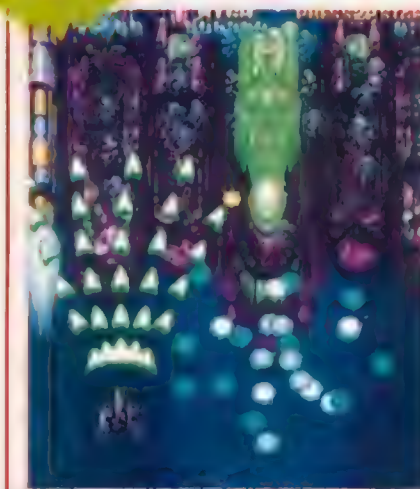
STAGE 1

まだ機体レベルが低くてショットも貧弱だが、特に難しい部分はないので、ボスまでは簡単に進めるステージだ。

強いて言えば、パワーアップを取り逃さないことと、耐久力のある敵に優先的に撃ち込んでいくことがコツ。



BOSS DEEP PURPLE



まず右下か左下のあたりで待機。ボスが実体を現わしたら、無理せず弾よけを優先しながら左右についている砲台をすべて破壊。その後中央を破壊すること。最後の青白い弾は、弾に大きくよければ簡単にかわせる

STAGE 2

このステージもボスまでは特に難しい場所はないが、全体を通して水面にいるザコ敵はきっちり沈めていくようにしよう。変に小型の船(画面下のほうから現れる)などを撃ちもらすと、いやな角度から狙い撃ちされてしまうからだ。ここまでほとんどの敵を破壊していれば、ボスの場所へ到達する前にレベル2にアップするはずだ。

BOSS MADZELLA

機体分離前



真についている砲台(左右いずれかに縦軸を合わせ、画面下で待機。タイプBならボスの攻撃とはほぼ同時に砲台を1つ破壊できるが、他の機体ならそのままだと大きく移動を繰り返して弾をよける(きつければボンバー)中央部から発射される炎も横に大きく回避すればOK

機体分離後



分離後は、画面中央よりやや下のあたりで撃ち込みつつ、弾の切れ目を見つけていそを捨てる。これは思い切ったやらないと入って失敗するぞ。ボスが下に落ちてきたら(左右を1往復半すると戻る)、早めの上へ抜けてやり過さず(ザコには注意)。後はこの繰り返し

STAGE 3

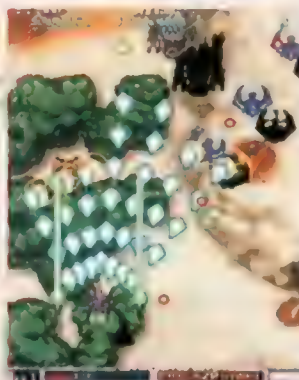
このステージからはザコの数が多くなり、敵弾の速度もけっこう上がるので気を抜かないように。ここまでミスしないで順調にパワーアップしていても、うっかりするとやられ



橋の上にいるトラックがバリバリ撃ってくるが、弾は自機のショットで相殺できる。他のザコに押されないように注意しよう。



この砲台地帯は、ある程度周囲のヤツを破壊してから中央に集中攻撃。かなり硬いので、裏下で左右に小刻みにかわしつつ撃とう。



森林地帯は、隙間からこっそり現れる戦車にくれくれも注意。うっかり見逃すと、気づかないうちに撃たれることがある。



中ボスと思われるヘア。発射口が光った直後に巨大弾の砲撃が来るので、そのタイミングを覚えて、横へ大きく移動してかわす。

BOSS MAD STEEL DARKNESS

初期形態時

中央からのレーザーに注意しつつ、左右の装甲を破壊していく。装甲を破壊した下には、へんな4方向弾を放射する砲台があり、放っておくと自機と混合してよくないので、これは優先的に集中攻撃だ。左右いずれかの装甲と砲台を破壊すると、本体にダメージを与えられるようになるが、その前に反対側の装甲と砲台も潰しておくことでないと大変なことになる。



最終形態時

本体の装甲を破壊すると、左右から交互に水中砲台が出現し、緩やかな軌道の弾を出す。これはショットで相殺できるので、自機との位置関係がよければ砲台ごと撃とう。本体からの弾は反射神経がすべて。中央の下部あたりに大層によけよう。慣れれば、Wを揺くように左右に弾をよけ、水中砲台を潰しつつ戦うことも可能だ。余談だが、左右どちらかの端にびったり寄れば、反対側の水中砲台の弾は来なくなる（本体の弾がきつかり）。



STAGE 4



序盤のこの場所では、右下で待機し、大型砲台が来たら左へ少しずつ移動。こうしてザコの弾をかわす。



ステージ2のボス（分岐はなし）か？ 壁も登場。やはり砲台を遠くで破壊すること。1つでも残すと危険すぎる。

ここはザコ戦はおろかボスもかなりの長丁場なため、ちょっとぐらいコンティニューを消費したぐらいではクリアできない。ボンバーアイテムが意外とたくさん出るのが救いだ。全ステージ中最高の難しさといえよう。なお、これまでは自機を常に大きく動かしていればいいの敵弾をかわせたが、このステージからはそれだけでは難しい。というのも、敵弾がかなり速く、大きくかわしているとすぐに画面端に追いつめられてしまうからだ。ではどうすればいいかというと、ここからは「自機を少しずつ横移動させる」というテクニックが役に立つ。具体的には、画面のいちばん下で真横に少しずつ動き、折りを見て反対側に切り返すという感じだ。感覚的には「敵弾の軌道を予測して動く」という難しいわけだが、これが習得できれば全ステージクリアの可能性も見えてくる。



中盤あたりは本文で説明した「少しずつの横移動」がまさに必須テクニック。これができればボンバーなしでも切り抜ける。

この敵は、中央から縦線を少し横にずらした位置で待機し、横か斜め上（あまり上だとダメ）のほうへ少しずつかわす。攻撃が一段落したら下へ戻って再び繰り返す。攻撃パターンが変わったら、下で左右交互にかわそう。



この敵は、縦線が一定なので、真正中央のやや下あたりで撃つていけるといい。かわせる。ただし、他のザコの弾には注意。

もっとも大変の敵のこの。まず右上の隅で待機（ここだと左側のやつは緑色の弾が出ない）し、2機目以降の攻撃に注意しながら下へ。タイプBの誘導弾があれば楽だが、ギリギリまで粘ってからのボンバーが重要。



BOSS JUPITER



中央部

まず左右奥の砲台を先に破壊。サークル状の弾は下のほうで横移動でかわそう。その際、中央から発射される4方向弾には注意。これは×字状のと十字状のものが交互に出るので、前者の時に横切るようなタイミングで行こう。小さなホーミング弾は破壊できるが、あまり上のほうへ行くとかわせなくなるぞ。

後部付近

ボスのジュピターは、ここまでの展開以上につらい戦いとなる。まずこの付近では、画面中央のやや下あたりにいれば、左右に並ぶ砲台の弾が当たらないので覚えておこう。ただし、この位置は中央の砲台（通常はこれを優先して撃つこと）の弾がまともに来るため、タイミングを合わせて横へかわし、再び元の位置へ戻ろう。



前部・初期形態時

なんと中央の砲台の弾（真下に発射されるもの）のギリギリ横に自機を移動させると、太いレーザーとの隙間にもちょうど入れる。この時、タイプAならそのまま撃ってしまえば左右のレーザー砲台と中央の砲台をほぼ同時に破壊できる。次の「最終形態時」を讀もう。だが、タイプBだと砲台を個別にしか破壊できないため、形態がバラバラな状態に陥ってしまう（非常に厳しい）。できればレーザー砲台もたまに攻撃して、せめて片方のレーザー砲台と中央の砲台を短いタイムラグで潰すようにしたい。



前部・最終形態時

最終形態では、プロペラ状の弾（中央が弱点）と戦車の攻撃、そして誘導弾が混合して攻撃してくる。レーザー砲台を両方潰して、下のほうで左右に大きく旋回していれば、ほとんどの敵を一掃しつつ弾もかわせる。レーザー砲台が片方残っている場合は、空いている側で小刻みにかわしつつ、プロペラ状の弾を優先的に破壊だ。中央の砲台を最終形態にする前にレーザー砲台を破壊してしまった場合は、強引にボンバーを使ってでも中央にダメージを与えよう。そのまま放っておくと、とうにもならないぞ。



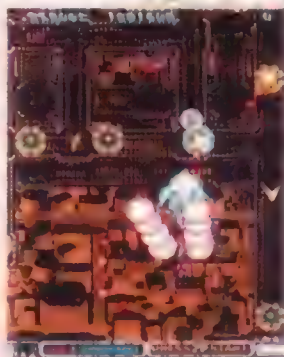
FINAL STAGE

このステージは、どちらかというタイプAよりBの機体のほうが楽だ。タイプBのレベル3でパワーアップすると、誘導弾が発射できるのだが、これが全体を通してかなり役

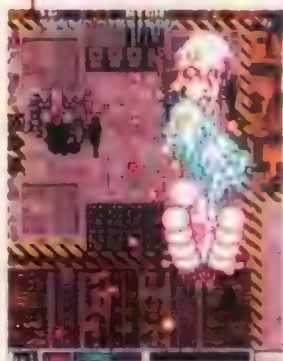
に立つからだ。また、タイプBにとっては硬い砲台が大量に現れるボス戦もむしろやりやすい。タイプAで煮詰まっている人は、試しに使ってみるといいだろう。



序盤のこれは、タイプBなら楽だが、そうでなければ王冠から少し距離をずらして撃つ。本気の（二形態時）も同様ボンバー使用かミスは覚悟の上で。



ルート上をうろうろ動く丸い物等は、画面の一番下で待機し、後方から現れたそばから破壊。機も撃ち過ぎない気配でやろう。



このロボットも上記と同様、距離をずらして撃つ。へたに動かさず、ギリギリまで弾よけ動作はしない（と言うのは勘弁だが）。



終盤で段差の下に見え隠れする敵は、発見したい優先的に叩く。これもうつかり動かすと、へんな場所からいきなり撃たれてしまう。

BOSS GROUND OF THE GALAXY

序盤～中盤

ラストのボスは、まず左の写真の位置で待機し、3方向弾をかわしながら右へ、ついでに正面からのレーザーもかわせる。こんな感じで2～3往復すると、やや下のあたりから新たな砲台が登場する。そうしたら、右の写真の位置あたりで攻撃。どさくさまぎれに撃ってくる、中段左右付近の砲台（細かい弾を連射）にも注意。



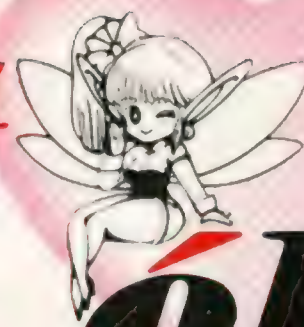
最終局面

あらかじめ砲台を破壊すると、左右の端から戦車が一定感覚で現れるので、これも逐次叩く。上部からの多方向弾は落ち着いて見れば大丈夫だろう。そして真の最終局面になったら、一番下のほうで地道に横移動しながら攻撃だ。中央から発射される弾（回転するように発射）は、大きな隙間を見切るか、画面右下（左下）あたりでかわそう。ここまで来たらボンバーも余さず使おう。



Just Meet

禁断の果実コーナーよ〜ん



elf

エルフ

♡Tamaのつぶやき♡

半蔵門線の水天宮前駅を出ると、そこには数人のダブ屋が並び、なにかと思えば「Tama嬢VS千葉ちゃんの熱き戦い!」というチケットを手にしたおばさんたちが、会場にゾロゾロと向かっていった(嘘)。VF3での敗者は同級生2の制服を着て、お立ち台で踊る。そんな挑戦状入りのトマホークをエルフ基地からサタマガ編集部へ発射させたのが、すべての始まりだった。この模様を読者の皆さんに大公開! しかし、その結果は散々たるもので、その後、Tamaの右腕は腱鞘炎になっていた……。

エルフ通販申し込み方法

前号を見逃した方のために、通信販売の申し込み案内方法をもう1度紹介しますので、グッズ購入希望の方はよく読んでください。これで、遠方の方でもエルフグッズを買えちゃうぞ!!
●希望者は80円切手を貼った返信用封筒(住所・氏名を必ず記入しておいてね)を下記の住所までお送りください。通信販売グッズの紹介と申し込み用紙が付いているミニカタログをお送りします。
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F 株式会社エルフ「通信販売ミニカタログ請求」係まで。申し込みを待っているよ!!

エルフ伝言板

エルフのバソゲーのご案内です
〜ムアツ♡もちろん「18禁」なので、お子ちゃまサタマガ読者は読んじゃダメ♡……あっ! いやっ! 読んじゃダメよダメ〜!! はは〜ん、社長はん、相

当お好きですな! 年内発売予定「この世の果てで恋を喰う少女YU-NO(ユーン)」は「Hだけの18禁」じゃないよ。今までにない「並列世界の迷宮」とは!? よろしくね〜!

18歳未満はお断りよ〜ん

●ドラゴン・ナイト4●



なんと、シリーズ4作目の主人公は前作までの主人公・タケルの息子、カケル。しかも、キャラクターデザインは「同級生」シリーズでお馴染みの竹井正樹氏。システムもRPGからSLGに変わり、怒濤のイベントと膨大なキャラ数で迫る!!

カケルが大活躍するSLG。もちろん、お友達も大活躍!!

バーチャファイター3で負けたほうが
同級生2の制服を着るよ〜ん対決



千葉ちゃん

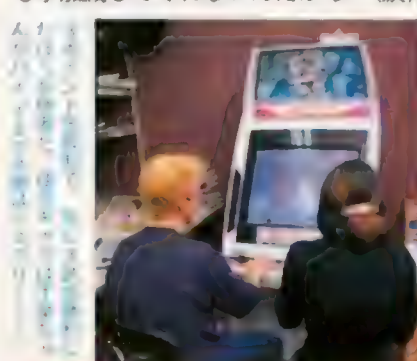
ご存じ、どのページにも絶えず出現するサタマガ編集者。今回はTama嬢と対決することに。接待プレイはなしだぜ!!

当コーナーで活躍中のエルフ広報さん。普段は担当が電話をしても、捕まえることができないくらいに忙しいお方

Tama嬢



一言、千葉ちゃん強〜い。この日のために練習を重ねてきたTamaだったはずなのに……。立ち上がれ! 燃えろジェフリー! あなたの活躍にすべてがかかっているのよ。パイのすばやい動きに身をかわすことができない……。必死に慣れない技を仕掛け、悲鳴を上げつつ、千葉ちゃんの制服姿を想像するのだった。気が付いたら、完敗! 千葉ちゃん、少しも手加減してくれないんだから〜(涙)。

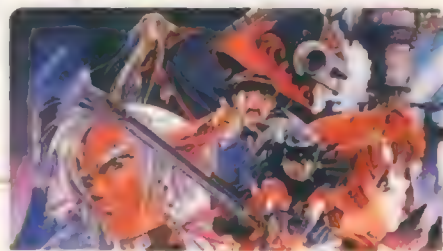


エルフよりプレゼント

今回はドラゴン・ナイト4テレカだ!!

エルフより、ドラゴン・ナイト4のテレカを3名様にプレゼントしちゃおうぞ。ハガキにこのコーナーの感想や、Tama嬢へのメッセージ、イラストなどを添えて、下記の住所に送ってちょ〜だい。
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガ

ジン編集部「Just Meetエルフ 11/22号」係まで。11月21日消印有効



レッドカンパニー西の市通り!!

当コーナーに、ついに御大の広井王子氏が登場!! 爆発的なヒットを飛ばした「サクラ大戦」の感触を、総合プロデューサーを務めた氏はどのように感じているのかを直撃したぞ。

〈拡張版〉

サタマガさんだけにちよっとした「サクラ」の秘密を話しましょう。

本誌■まずは「サクラ大戦」大ヒットおめでとうございます。やはり、広井さんはこの大ヒットを予想されていたか?

広井■実を言うとね、かなりドキドキものだったんですよ。でも、僕の周りの人達やサタマユーザーには「すごいゲームを作るよ」といった手前、失敗は許されなかった。だからプレッシャーはかなりありましたね。それが肩をのけてみたら、発売初日でほぼ完売でしょう。制作発表した当初はユーザーの反応もばりきりとわからなくて、やはり不安な部分はありました。

本誌■制作発表会の時は、編集部でもどんなゲームになるのかちゃんと理解していたかという疑問です。広井■それを言う、そうですね。今から言えるんですけど、あの時は帝国華撃団のキャラと音楽、歌、うちの永田のCGデザインはあったけど、ゲームが遊べたわけじゃない。音楽や歌が先にできていたというのはおかしい話ですけど事実なんです(笑)。だから「サクラ大戦」は、制作過程を見ても斬新な作り方をした作品だと思いますね。

本誌■作品の内容についておうかがいします。ユーザーが気になった部分の1つにシミュレーションの難易度があると思うのですが

広井■そうだと思うね。僕もここにくる時に、ユーザーのアンケートがキを200枚くらい読んできたんですけど、シミュレーションパートで2回攻撃すれば、大体の敵は倒せるという話がありました。そこを例えば続編を作る時に、「大戦略」まではいかないけど、もう少し強い敵を希望するみたいな意見が多かったですね。多分、サタマガさんの読者なら、あれくらいのシミュレーションは簡単だと思っちゃうんでしょうね。で

もゲーム初心者や、シミュレーションをやらない方までフォローしようとするとは変わってくるんです。実際、ざりざり9話は勝てたけれども、最終話は全然歯が立たないっていう方もいるんですよ。だから、続編をやるとしたら「ただ敵を強くしました」じゃなくて、非常に微妙なバランスでいろんなオプションを設けたい。それを使う、使わないは自由にしようとか、選択ができるようにしたいね。手応えがあるようにするんだったら、そういうふうなやり方もあるよ。例として、武器を選択できるようにしたほうがいいかなどか思うんです。僕の大神は、こういう大神じゃないとユーザーが言えるような、作り込みを今は研究中ですね。それは次の時に反映できるといいなと思っています。自分の操る光武がカスタマイズできるっていいよね。でも、カスタマイズしないからクリアできなくなるという作りにはしたくない。逆に「僕の大神」を追求して、カスタマイズするとつらくなるというふうにしないと、シミュレーションをプレイしない方には難しくなっちゃうんですよ。アドベンチャーパートをやりこまないとできないという条件とかも盛り込みたいですね。

本誌■キャラの人气がすごいので、「2」はもちろんのこと、「外伝」みたいな話とかいうのも、気の早い読者は期待していると思うんですけど、そこどころで広井さんはどうお考えでしょうか?

広井■まあ、続編を作ろうとなればセガさんからも相談があると思うんです。でも、わかんないなんて言ってもしょうがないんで、絶対作りたいと、僕としては思っているし、ちゃんと心構えもできている。でも、今は少し休ませろと(笑)。ちょっと



待ってくれノ……みたいな、やっとホッとしたところなんだから(笑)。本誌■構想を含めると、制作期間も長かったですね。

広井■そうですね。1番最初にできたのがロボット戦闘モノ、ということで始めたんです。2年以上前に雛型ができて、永田がCGで組んでみましょうと言いついて……。懐かしい思い出だね(笑)。もう2年半以上前ですね。それでロボットを作り始めたんです。初めのころは本当に迷彩カラーとか、ほかの設定もあったんですよ。当初はシミュレーション的に考えて、東京で市街戦やりたいとか言っていたんです。でもこれはウケないだろうから、テレビアニメーション的な考え方をどうやってか入れていこうと思ったんです。その中でアイデアを集めて、最後にロボットに女の子のキャラを乗せようって言い始めて、今の「サクラ大戦」の礎ができたんですね。2年前の企画書の中には、すでにキャラが全部入っているから、まあその時点

ではできていたんだな、と。テレビドラマ形式も入ってたし、女の子のキャラも全部決まっていたしね。

本誌■業界向けの発表会('95年9月19日)の時に、すでにCGはだいぶできていましたし……。

広井■あの時点では、CGはもうできていたんです。いかにCGが早かったか(笑)。

本誌■そうですね。あの時からキャラクターの雰囲気とかもよく伝わってきましたし……。

広井■あの時点でキャストは決まっていた、歌も作ってあった。お配りした帝国華撃団名簿にCD入ってますからね。今考えてみると、すごい作り方してるなー(笑)。ゲームより先に歌が全部あったんだもん、

本誌■だから、読者も「サクラ大戦」期待してます。でも、どんなゲームかわからない、というハガキが発売の2カ月くらい前まで編集部に来ていました(笑)。ところで、発売されてからのユーザーの反応についてはどう思われていますか?

広井■そりゃもう驚異的だよね、本当に。初日に秋葉原に見にいったらすごかったですねー。

本誌■すごかったですね。謎のゲームと言われつつ(笑)、本当にサターンユーザーは飛びついて、反応も早かったですね。

広井■こんなに飛びつきが早いと、何もかもには対応できない。だからって、グッズとかのクオリティはおろそかにはできない。おろそかにすれば一気に飽きるから、みんな。そこが結構怖いところでもあるね。作品がもう1人歩きしてるから……。それでも「2」という話があれば、最大の努力が必要だと思います。とにかく、本物になるのは「2」だから……。「1」っていうのは、やっぱり運とかもあったり、モノ珍しさもあったりするんで、本当に評価されるのは「2」だと思ってるんですよ。本誌■逆に続編のものは、難しいという面もありますか？

広井■「2」で、本当に前作以上のものが出せたら、システムとしても確立できます。このジャンルはこれが本物と言われるんです。RPGというと「ドラクエ」って言われちゃうように、あれが本物というふうになるわけです。このドラマティックアドベンチャーというジャンルも、もしかすると「2」でジャンルとして確立するかもしれない。それが本当に、完成度が高くて、さらに面白いモノを「2」で出せるかが勝負だと思うんです。そういう意味で「2」は結構大変ですね。あれだけ良い評価が出ちゃうと、直しようがないところが出てきちゃっている。「あ、ここで喜んでくれている」とか思った部分は直せないからね。逆によくいわれる敵のバランスや、フルボイスにしてくれ、という問題は実はそんなに大変ではないんです。それは最初から計算していれば、いくらでも付け足しができることだし、容量の計算も今度は楽だから……。「1」では先の見えないことをやっていたわけだけれど、今度は全部見えているところから、さあ容量をどうするかという話になれば、これはもうそんなに難しいことではないんです。とにかくシステムを新しくすることが1番大変なことなんです。「1」の時は初めからあのシステムがあったわけではないから、みんな、そこに時間がかかってしまって、ウーンって考えちゃう。試行錯誤を繰り返して費やす時間が、今度はあまりいらなからね。

本誌■結局、ほかのゲームにそういうジャンルというか、システムに例

がなかったですからね。1から作るという苦しみがありますよね。

広井■うん、本当にありましたよ。本誌■話は変わって、後半のシナリオですが、突然ものすごいドンデン返しがありますよね……。

広井■そうでしょう。もう、大変でしょう。実はキャラクターもストーリーもあかほり先生にお預けして、ほとんど注文はしなかったんです。というか、初めにプロットをご説明して、あとはすべてお任せしたんです。任せた以上は、シナリオをいじるなんてことはできません。先生方がどう受け取るか、という話ですから。シナリオについてもあかほり先生にすべてお任せして書いてもらいました。そういう中で、僕らがどう理解するかだと思ったんですね。それで僕はわりと1番最初に読んだ時、すごい！と思った。そのすごいという気持ちを大事にしようということで、シナリオはいじらなかった。だって本来であれば、皆さん、この手のお仕事はやらない方たちですから……。自分でオリジナルを書けるわけでしょ。そういう先生方をお願いしているんですから当然ですよ。一般的にゲーム業界って、ほかの業界からはよく言われないんですよ。もとの原作を「ゲーム的に……」とって、ガンガン直しちゃうから。今回、僕はそれをやめようと思ったんです。それぞれがプロなんだから、プロの仕事として書かれたモノをミックスすることに徹しようって。どこをくつつけていくかっていうところだけやって、その先生の思いは変えちゃいけない、と思っていました。文句がきても、なんにしても受け止めるしかない。先生には先生の意図があるし、そこのところは大事にしました。まだプレイしていない方のためにも、詳しくは言えないけれど多分、第九話から怒濤の急展開ですよ(笑)。まさにテレビアニメーションだな、と感じましたね。あれは、ゲームシナリオ屋さんには、なかなか書きにくい。というか書けないと思いますよ。やっぱり、あれをいいんだと言い切って書けるのは「プロ」だよ、やっぱり」と僕は思いましたね。だから、あかほり先生という存在があったから、「サクラ」のあの形が成り立ったんだと考えています。本誌■そうですか。ところで「サクラ大戦」には、広井さんのエッセンスが随所に入っていますよね。広井■もちろんです(笑)。サタマガさんに、ここだけのお話があります。この話は、あんまり開発の人にも言わなかったことなんですけれども、



僕にとっては、わりと切り札的な思いがある話です。こういう裏話もいいでしょう？

本誌■ぜひ、お願いします(笑)。

広井■紅蘭っていうのは、これは僕のいとこの名前を取りました。本当の名前で、李紅蘭(リー・ホンラン)といいまして中国にいます。実は、うちのおじが零戦のパイロット・海軍で、そのまま特攻してますし、もう1人のおじは、満州で門番がいるという家に住んでいました。うちのおばは陸軍省に勤めてて、スパイ権威でそのまま満州に抑留されて、このおばがロシア語と英語、中国語と話せて……という人でした。日本に帰れなくて、むこうの人と結婚して、僕の知らないところで外国にいたことがたくさんあった(笑)。それで僕のひとり下の子李紅蘭というとてもかわいい子がいた。そういう、僕の家史みたいなものが「サクラ大戦」の中に入っているんですよ。

本誌■そうだったんですか……。

広井■で、もう1人のおばが国際劇場に勤めてて、子供のころ僕が国際劇場の楽屋の下の所で待っていると、お姉さんがお菓子をくれたりしてくれました。その時、子供心にかっこいいな、いろんな羽根ついたりして、と思っていました。「サクラ大戦」は、そういうのをやりたかったんです。歌も昔、僕らが幼いころに聴いていた歌謡曲とか、そういうのがやりたかった。僕らが子どものころは、今に比べてもっとモダンだった気がするんです。それで大人って、すごいかっこよかったの。で、よく戦争は悲惨で言うけれども、うちの家族は、零戦で特攻してるけれ

ども、わりと明るく話してる。七つボタンはかっこよかったとか、B29、あれは落ちないよとかね。うちの近所は、家がほとんど焼けてるわけ。それでもそういう話になる。戦争自体がどんなに悲惨でも、そこには確かに青春があったり、恋もあったし、みんなそれなりに生き生きと生きてたわけです。だから、よく日本はすごい悪いことをしたという話になるけど……それは事実あったけれども、みんながみんな悪い奴ばかりじゃなかった。かっこいい奴もいたんですよ。日本人ってそんなに捨てたもんじゃない……そういう思いが、「サクラ大戦」に映し出されているんですよ。

本誌■それが、世界観のコンセプトの中に流れているんですね。

広井■そういう僕の思い出の中の大切なものを少しずつ、すべりこませたというか。だから根底の部分には本物ですよ。多分、僕以外の誰にも書けません。

本誌■ゲームの中で、東京が瓦礫の山になっても、あまり悲惨なところが出てこないですものね。

広井■あまり、そういうふうにしたくなかったのね(笑)。

本誌■人が死んだりするシーンとかも、ほとんど出てこないし……。

広井■だって、戦争当時は瓦礫の山の中でも空を見上げて歌を歌ってた女の子とかだっていたんですよ。たとえ今、ここが瓦礫の山になったって、歌を歌いながら生きてく奴は生きていく。そういうものです。そんなに弱くないよ、人間はね。

本誌■本当、「サクラ大戦」ってお話がそういう感じしますよ。

広井■そうでしょ。だからそろそろ

裏話もいいかなあとって(笑)。

マリアさんは、1つイメージがあって、僕が大学の時に、すごく憧れた先輩がいて、ジャズ喫茶で寂しそうな顔をして、夜になるとタバコ吸っているわけ。かっこよかったんだ、ショートヘアーで(笑)。本当に憧れていた。そういうイメージがあるね。本誌■結構、思い出を入れてますね。広井■入れてる、入れてる。だから今回は、僕の切り札だって言ったじゃない(笑)。

「サクラ大戦」の街に関しても同様に思い出があるんです。たとえば、本当に自分にとって浅草っていうのは日常的な街で、銀座っていうのはものすごい特別な街でした。年に1回か2回 親が「明日は銀座行くぞ」って言うのと眠れなかった。そういう街でしたよ銀座って。みんなかっこよく見えて、あそこにいる人達は都会で、僕の子どものころはモダンで特別な街だったね。

本誌■あの時代の東京と地方の地域的な環境の違いもチラリと覗けますよね。

広井■あの時代は、平気で伯爵とかが歩いてたわけでしょう。そういう時代ですからね。

本誌■すみれがさくらに、田舎娘という場面があるじゃないですか。

広井■すみれさんは言うておくれど成金だからね(笑)。でも仙台(さくらは仙台出身)には、仙台の言い分があって、「伊達藩だぜ」っていう言い分もある。僕には思い出がいろいろあるんですよ、東京に限らずね。本誌■広井さんの思い出も詰まっていたという作品なんですね。

広井■それがキャラクターの女の子を作る時に1番反映させてもらったところかな。

本誌■昔の、今でもそうなんですけど、東京の各名所っていうのがいっぱい出てくるじゃないですか。やはりそういうビジュアル的な面も力を入れていますよね。

広井■あの辺は、セガさんもやたらよく作ってくれたというか、上野もそうですし。1番最初に音楽を作っちゃったんで、音楽の後だったということが、結果的にすこいよかったかもね。イメージトレーニングなのか、開発室ではずーっと、音楽かかってましたから。

本誌■特にオープニングのインパクトはすごい。1度聴くとやみつきになるようなメロディ。セガカラにも入りましたしね。

広井■歌謡曲の良さってあると思うのね。歌謡曲が持つ懐の広さというのがある。歌謡曲ってわりと

んでもかんでも取り入れて作っているじゃない。ジャズも入っているし、ルンバもサンバも入っている。そういう昔の歌謡曲の復活、というか、昭和歌謡史がやりたかった。もともとミュージカルがやりたかったから田中先生にお願いしたんです。

本誌■曲は本当に多彩ですね。いろんな曲が入ってますから。でも、ラストの曲でちゃんと締めるあたりが、結構泣かせるじゃないですか。広井■あれね、だから田中先生は天才なんです。すごい無理な注文をこちらは出したんです。田中先生がオープニングどうするの?……と聞いてきたから、「青い山脈」を特撮の戦隊モノのイメージでと言ったら、「何それ?」とか言われて(笑)。でも、ああいう曲がちゃんとできてきたわけ。やっぱりすごいですよ。本誌■オープニングの冒頭で、マリアの拳銃発射が見事にシンクロしてるところなんか、プロの仕事を感じさせられますね。

広井■あれはアニメーターのノリだね。やっぱり、あの歌があるからこそ、あそこまでみんながイメージができて、絵が浮かぶんだよね。

本誌■スタッフ、声優さんも含めて、文句のつけようがないスタッフをそろえられたという点での苦労は……。

広井■今回は、それがまず1番目のハードルでした。でも、僕がプロデ



ューサーで入ったのは、本当にプロを集めるためにいたと思っています。それとプロ同士、開発を含めて衝突しても、相互に納得できるようなジャッジをするためにこそ僕はいたんですよ。

本誌■やっぱり総合プロデューサーということで、先生方とレッドとセガのスタッフというのがそれぞれ別にあって大変だったのでは?

広井■僕よりも、僕に言われて動く人達のほうが大変ですよ、やっぱり。本誌■そうですか?

広井■うん。それは僕が示すのは意外に精神的なことでも済むけれども、みんなはわりと物理的なことです。これだけのモノをいつまでに作らなければいけない、とかきっちり決まっていたから。僕はただその着地点を見て、そこに対して

ジャンプしてるだけだから、ようは僕がすることは全体のビジョンを話すだけなんです(笑)。でも、先生方もスタッフのみんなも、本当にプロフェッショナルでした。今回は僕の持っている切り札的なモノのが出てきたというのが、みんなにもよく伝わったんだと思っています。あかほり先生なんて、そのあたりをよくわかってくれていた。付き合い長いしね(笑)。藤島先生については、僕自身があの絵が好きで、本当にいつまでも待ちます、という状態だった。先生の手が空くまで粘り通しました。本誌■すごいと思いますよ。本当に藤島先生を起用するというのは。広井■今だから言うけど、ダミーを入れてたんですよ。最初はダミーの絵を入れていて、もう最後の最後になったらこれでいくしかない、というような状況まで追い詰められて、それでも待て、と……。その時が1番つらかったね。

本誌■でも、藤島先生の絵が欠けると「サクラ大戦」じゃなくなるっていうのはありますよね。

広井■そう、だからそういう意味では、待つしかなかった。そこへ初めて藤島先生からFAXが送られてきた時は、涙が出るかと思ったよ(笑)。本誌■「サクラ大戦」はさまざまな分野の方たちが努力してくれたという結果の作品といえますね。

広井■もう本当に感謝しています。セガの開発スタッフもお疲れさまでした。本当に開発の忙しい時でも、もっともっと面白くしようノって、笑いながらがんばってくれた。各関係者の皆さん、どうもありがとうございました。本当に1人1人にお礼を言いたい。もちろん買ってくれたユーザーさんにもありがとうと言いたいです。ですから「2」を作る時も、「1」のスタッフと一緒に新しい夢を見たいですね。

本誌■ありがとうございました。

「2」をやるかは正式に決まっていなくても、自分としては話があるなら作りたいね。

サイン入り サクラポスター プレゼント



ポスターには、サインのほかにメッセージまで書き添えてもらったのだ。

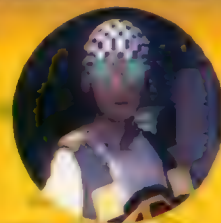
今回のインタビューを記念して、広井氏の直筆サイン入り「サクラ大戦」ポスターを抽選で各1名にプレゼント。広井氏のメッセージ入りプレミアムポスターを手にするのは、これが最後かも? 当コーナーの感想をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってくれ。
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 「レッド西の市 サクラポスタープレゼント」係まで。



デ・ラ・ゲームウェア

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

高橋幸宏の「メルシー・僕」
でも歌いたい、そんな気分
のこの頃ですワ。
DJ=NAMo(25)



SPECIAL

ユーザーの意見を
真剣に受けとめる

GW大反省会

ここにきてGWの大幅改革を宣言したGEの真相とは？ ユーザーからGEに寄せられたアンケートはがきへの回答を中心に、森社長が前3作を振り返ります。

NAMo GWに対する感想、今後の要望欄をざっと見てみると、ソフトの方向性については、

●雑誌という名を語りたいのはわかりますが、MUSIC、MOVIEの情報はゲーム誌にはいらんいです。(福島県・盛登)

というタイプと、
●ゲームはいいから情報コーナー、特に音楽を増やしてほしい。

(愛知県・克也)
というタイプの2つに大別できるんですけど。森社長はどちらの方向性を意識していたんですか？
森 まず最初にこたわっておきたいのですが、「GWは決して雑誌形

態を意識したソフトではない」

ということです。ウチはあくまでもコンテンツを作る会社ですから、むしろ雑誌と差別化を図る方向性を打ち出してきたつもりなんです。ゲームと情報のバランスに関しては、過去のそれがベストだったとは言いきれませんが、今後の方針としては、どちらかといえば後者の意見を尊重していく予定です。

NAMo 他に目立ったのは、

●新作ゲームの体験版や、これから出るソフトのリストもあると嬉しいです。(愛知県・まさみ)

●たいけんばんを入れてほしい。(奈良県・聡)

といった意見。1~2号には収録されていたのに3号にはなかった……ということで、何かと物議をかもしたようですが。

森 さきほどの話にも関係しますが、多くのユーザーさんは「CD-ROMだから」体験版が収録されている当たり前、といった意識があると思うんです。ただGWは、雑誌の付録でもなければフリーウェア集でもない、まったく新しいジャンルのソフトですから、そういったものよりは連載ゲームなどのもっと実験的な試みに力を注いでいきたいですね。

NAMo なるほど。じゃあこのへんで、結構手厳しい意見をまとめて紹介しますよ(笑)。

●音楽CD紹介では、1枚1枚、1曲のワンフレーズでも流してもらえればいいと思います。正直、そこが不満です。(新潟県・剛鬼)

●デジタルギャラリーをもっと増やしてほしい。(山形県・健)

●何か1つ1つがハンパな感じになってきました。もう少し値段が上がってもいいので、2枚組にするなどしてさらなる充実をお願いします。(新潟県・実)

森 音楽や映像に関しては、JASRAC問題やメーカー内レベルの規制などがネックになっていた面もありましたが、これらのご意見のほとんどは、ディスク容量からくる問題なんです。4号以



【編集】ゼネラル・エンタテインメント代表取締役社長。ハードなスケジュールにもかかわらず、今回の対談に参加してくれました。これまでに発表されたGWに対する個人的な反省点として「ゲームで、雑誌的な読みが楽しめていなかったこと」を挙げています。

降、そのへんの問題は解消します。NAMo ということはまさか……。森 詳しい話はまたの機会にでも(笑)。現時点で言えるのは、「情報コーナーは単なる文字情報ではない、CD-ROM媒体の特性を生かしたものに」、「ミニゲームはよりミニゲームらしく、連載ゲームは一定以上の水準に達したものに」ということですね。
NAMo わかったようなわからないような……。でも、期待してもよさそうみたいです。



【NAMo(25)】このコーナー担当のりとしてこれまでを振り返ってみると、GWの普及に貢献したとは言えないにしても、少しは関心を持ってくれるきっかけになったのでは？という思いで一息です(やや照れ笑)。



CD-ROMならではの特性を生かしているとは言えなかった情報コーナー。4号以降、よりクオリティの高いコンテンツを運搬するらしいのだが



HARD PICK-UP

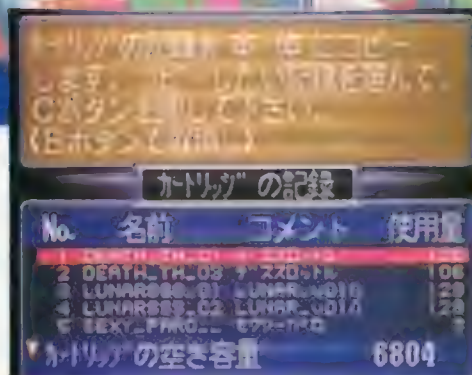
前略サターン様

パワーメモリーの巻

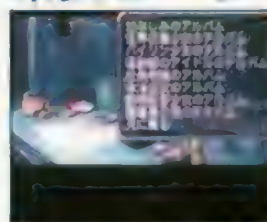
カートリッジ・スロットがサターンの潜在能力を引き出すカギになっていることは、SNKの一連の拡張カートリッジ対応ソフトなどによって証明されつつありますが、パワーメモリーもサターン初期からのスロットへの「はまり役」として、すっかりユーザーに浸透しています。大量のデータが保存できる、保存データの本体間移動ができる……などの実質面だけを見ても相当便利な代物で、その便利さがゆえにアクセサリ的な位置づけが定着している感もあるのですが、コナミから発売されたアドベンチャーゲーム「ポリスノ

ーターンがよりサターンらしく動くために大事な「何か」を考えるこのコーナー。今回は、いろんなゲームのデータを溜めておける便利なヤツ、パワーメモリーについてです。

ーツ」は、パワーメモリーの意外な活用法を提示してくれました。あらゆるゲームのデータが1つのカートリッジ内に収まっている点に注目し、「データのソフト間移動」という逆転的発想によって、ゲーム間の世界のリンクを実現しています。と、いうことは、GWなりに予めいくつかのゲームソフトに対応したデータを収録しておいて、そのデータが入ったパワーメモリーでプレイすれば、普通では見られない展開が……といったようなことも「理論的には」可能なワケです。あくまでも、メーカー間の協力が前提になりますけど。



ポリスノーツ



DOCUMENT GAME-WARE

働く男 ~エジホンがソフトに収録されるまで~

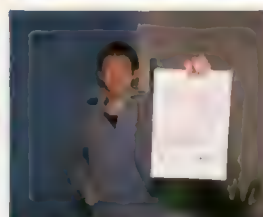
GW 4号以降の「エジホン」の投稿はデジタルデータだけでなく紙に描いた絵でも受け付けている、とは以前にも紹介したけど、じゃあ実際にはどの程度のレベルまでオーケーなの? ということで、NAMOが持ち込み投稿をしがてら、事情を調べてみました。絵は、イメージラフでもいいので、「どんな文字を並べてどの文字が間違いか」をはっきりと明記しておけば、あとはグラフィック担当のスタッフが仕上げてくれるそうです。ただ、画風や色づかいのタッチ、文字の配置のしかたにイメージがある場合は、説明文をつけ加えておくといでしょう。着色したものを添付すればそれが反映されるかもしれませんが、ただ、「間違い文字の位置」を複数用意する作業があるため、未着色のものをいっしょに送ってほしいとのことでした。

1 企画制作



アイデアが浮かんだらそこを作業場400cm以内の正方形サイズで描こう。

2 設定



GEに持っていった作品は1枚、8枚にはちよっと自信ありげです。

3 デジタル化



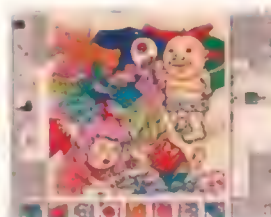
デジタル化された作品は、色調や画質がかなり変わります。

4 修正



線の修正を加えつつ、絵柄に合ったタッチで色をのせていく。地道な作業だ。

5 データ完成



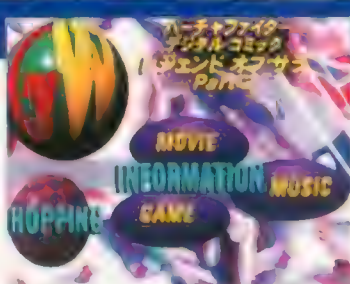
同じような作品は、同じような作業を繰り返す。

6 ゲームプレイ



COLUMN

娘にせがまれて、ディズニーランドに行った。降り始めた雨が本降りとなり、その雨の中私は右往左往するばかりであった。よく見ると、軒下のベンチでは、同じような何組みもの親子が眠りについた子どもらを毛布でくるみ、じっと肩を寄せあっている。胸が痛んだ。一体彼らはここに何をしに来たのだろう。我が身を振り返りつつ、そんなことを思う時、「難民」という言葉が心に浮かんだ。私達は「面白さ」という国の難民ではないか。「面白さ」への果てしなき欲求と不満を抱え、さすらい続ける永遠の難民。私達はもう、そ



の中にどっぷりと浸かっている。たぶん抜けることはできないだろうけれども、そのことだけは忘れないようにしようと思った。

補註：本人は「GAME-WARE」の掲載部分をプロデュース。映画や音楽など、ジャンルを超えた批評活動を様々なメディアを縦断して展開する「MRハイファッション」などでも活動中。

ある日、風防隊メンバーの佐々木いさをいち氏と(無駄)話をしていると「エジホン」の話題に花が咲き乱れ、「じつは、わしらが今まで思っていた以上に深い!」ということが導き出されました。エジホンの原体験は小学校の教室にあり、だとか、エジホンでその人の深層心理がわかるんじゃないか、とか、それらをそのまま紹介したら気が触れてるんじゃないか

と疑われるほどにブチ切れた仮説が飛び交って、凄かったです。いずれ機会があれば、それらについて突っ込んだ記事を組んでみたいものですが、まずはGWの「エジホン」を盛り上げる一環として、次号からささやかな連載コーナーを始める予定。雰囲気としては、新聞の「頭の体操コーナー」みたいなものになりそうですよ(内容バレバレ?)。

このコーナーあてで

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町 24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

SEGA SATURN MAGAZINE SPECIAL PROJECT
for
Sentimental Graffiti
センチメンタルグラフィティ

あの場所で
君と
逢いたい……

セガサターンマガジン読者のアイデアがゲームのクオリティを上げる!

青森 安達妙子



編集部 まずは青森から。ここは結構応募ありましたよね。その中で特に目を引いたのは?

為我井 青森の阿保美沙子さん他、数人の方から情報をいただいたスポットに「エビナ」というのがあったんですけど、今回の取材で現場を見てきました。「青森ラピナ」というショッピングセンターがあって、その隣に駅があるんですよ。その中間のスペースが「駅」と「ラピナ」だから「エビナ」。

編集部 わー、ストレート!

為我井 円筒状の伝言板があって

全国12地区に住むヒロイン達と主人公の再会するスポットを、各地をよく知る読者にアドバイスしてもらおうというこの企画。2回目は、青森と石川編です。安達妙子と保坂美由紀のプロフィール、そして開発スタッフの取材旅行記も併せて紹介。

青森駅と駅ビルの間の呼び名は

若者の待ち合わせ場所になっているんですけど、舗装面にエビナエビナエビナ……うてビッシリ書いてあって(笑)。待ち合わせする人達が勝手に呼んでいるのかと思ったら正式名称だった。

編集部 実物見て2度ビックリと。

為我井 これはイチオシですね。

編集部 青森はすでに取材に行かれたとのことなんですけど、実際に現地に行って「これは/」っていうスポットはありましたか?

為我井 タクシーの運転手さんに案内されてた秘湯に、温泉の湯気が入っている、座ると温かい木製の椅子があって。それ「まんじゅうふかし」っていうんですけど、

名前の由来が女性の……。

編集部 あ、なんか想像つきました。それ以上の説明は誌面に反映できません/(笑)

為我井 とにかく、青森ではそのことを「まんじゅう」と言うらしいんですよ。安産祈願の意味もあるらしいんで、世話焼きお姉さんタイプの安達妙子のキャラクター性に合っているということで、ぜひ登場させたいですね。

編集部 採用者のほうは?

為我井 エビナについて詳しく説明してくれた阿保さんということで。あとは、青森ベイスайд情報などを封書7通にわたって送ってくれた佐藤研吾さん、恐山の願か

今日は何を食べさせてくれるのかな

この風貌と「実家の酒屋を手伝っている」といったプロフィールが、すべてを物語っているのではないだろうか。家事全般が得意で、面倒見がよく親切だが、一生懸命なところが裏に出て少し口うるさい印象を与えることがある……といった「肝っ玉田さん予備軍」。じつは12人のヒロインの中で、主人公と一緒にいた期間がもっとも長かった(小学校4年生まで)、正真正銘の幼なじみでもある。友達からのちょっとした冷やかしがもとで、徐々に疎遠になっていったという幼少期特有の体験は、今でも彼女の胸にひっかかっているという。

【データ】身長……158cm/B・W・H……84cm、59cm、86cm/誕生日……1月19日(山羊座)/血液型……A型/現住所……青森県青森市/通学校……県立青垣高校





キミの浴衣姿は きっと似合うだろうね

江戸時代から続く呉服問屋の跡取り娘。マシメな性格だが堅物ではなく、人知れず様々なことに興味を持ちチャレンジする前向きな女の子だ。人を傷つけることが嫌いで、はっきりイヤと言えない性格を持って余しているフシもある。中学2年の時、転校してきたばかりの主人公に偶然出会い、その時の和服姿を素直に褒められてから、彼女の中で何かが変わった。それまで反発を覚えていた和服と、自分が大好きな美術絵画を結び付けることを思いついたのである。

【データ】身長……156cm/B・W・H……85cm.58cm.84cm/誕生日……2月16日(水瓶座)/血液型……A型/現住所……石川県金沢市/通学校……県立茶山高校

「恋路行き」の切符は 26,865枚も売れたのですが

け岩の写真と同封してくれた宮沢忠さんにテレカを差し上げます。
編集部 恐山使わないんですか？
為我井 ゲームでイタコとか出ると、ギャグ入っちゃうでしょ(笑)。
編集部 なるほど、じゃあ次、石川県いきますか。こども取材に行かれたんですよね。どうでした？
為我井 能登島ってあるんですけど、そこは人口が4,000人くらいなんですけど、怪しい旅行者がいると、町中ですぐ警戒されちゃう。
編集部 町中にすぐ情報が伝わっちゃいそうですね。
為我井 空き巣がいなくて言っていましたね。家とか全部開けっ放しなのにもかわからず。
編集部 その不思議な感覚がゲームに反映されると面白そうですが。
為我井 あとは昔の遊廓街の跡地。きれいだったですねー。石川県のヒロインの美由紀は呉服屋の娘っていう設定なので、このあたりの和服姿で歩かせてみてもいいなあと。また、美由紀は向学心の高い娘なんで、ガラス工業のテーマパークだとか輪島塗の見学だとか、そういう場所を主人公に教えてくれるんじゃないかと。そうすると、プレイヤーと一緒に素焼きの皿に絵を描いたりして、その何カ月後とかにそれが完成している……なんてイベントがあってもいいかなーって(笑)。

編集部 お便りのほうでは……。
為我井 採用ではないのですが、応募が少なかった中でこれに尽きるだろうというのが、だいふ前話題になった「恋路行き」ってやつ。
編集部 ありましたねー、「恋路

っていう無人駅。切符に書いてあるんですよ。為我井 これについての情報を送ってくれたのは吉藤隆文さん。ゲームの方向性を考えると非常に興味深いのですが、匂をハズした感があるし、おまけに無人駅じゃあ……ということで、吉藤さんには「ありがとうございました」ということでテレカをプレゼント。
編集部 で、採用者は？
為我井 現在横浜市在住の大沼卓也さんです。いろんなところを細かくレポートしてくれたんですけど、読み物として面白かったっていうのが大きいですね。方言についても良くまとまっていますし。トータル的に参考にさせてもらうことができそうです。
編集部 次回は福岡と長崎です。



金沢

保坂美由紀



ヤンチメンタルグラフィティ
開発日誌
11.8

超強行軍の 全国ロケハンの旅

第1回の取材旅行が終わりました。いやー、5泊6日の日程で北海道、青森県、石川県をまわるのは、ほんとシンドかったですね。出発前はついでに温泉巡りでもしておいしいもの食べて……なんて考えていたんですけどとんでもない/同行した窪田(制作統括)なんて、65kgあった体重が取材後には60kgに。僕は変化なかったですけど(笑)。でも実際旅行してわかりました。ゲームの主人公と同じ行動とったら死にますね、

過労で。ユーザーの皆さんは危険ですから真似しないでください(笑)。

日程的なことは別にして、北海道は面白かったですね。地元詳しいタクシー運転手さんの案内でいろんなスポットに行きましたよ。ロシア船が来てコカインとか密輸入する場所とか、1台5万円の中古車を100台持つていく場所とかも。全然使えませんが(笑)。札幌では、前号でも紹介した「道路を歩く馬車」を取材しに行ったんですけど、馬車を引い



フェリーのアナウンスをリンコをかじりながらメモするマーカスの企画担当為我井氏。ハードなスケジュールをこなす1コマです。

てる馬がめちゃめちゃデカかった。「北斗の拳」のラオウが乗るようなやつ。送られてきた説明イラストが可愛かっただけに、実物見たときは驚きましたね。(続く)

SEGA

人気爆発のウェーブランナー。これを読んで速くなれ!



セガAM1研

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

だいなまいと!

アーケードでは一躍目立つ「ウェーブランナー」。まだクリアできないという人や、1位でクリアできないという人のために、今回は初級コースと中級コースの完全攻略だ!!

ウェーブランナー

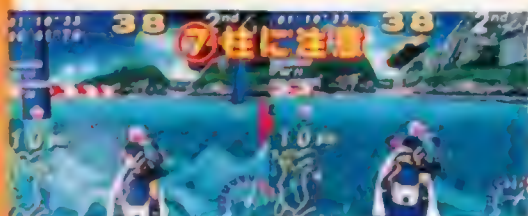
●セガ●稼働中●MODEL2基板

初級

このコースは、基本的な操作を覚えるにはもってこい。きついカーブなどもそれほどないので、クリア自体はそれほど難しくないだろう。ほかのマシンや壁に、ぶつからないように注意しよう!!



普通に曲がろうとすると、膨らんだ時に反対側の壁にぶつかりやすい。体重移動をうまく使って、細かく曲がれるようにしよう。



ジャンプ台を飛び越えると、すぐに障害物の柱がある。右から1本目と2本目の間を抜けるようにし、すぐに曲がれるように空中で向きを変えよう。



小ジャンプ台の進入の仕方を間違えると、コントロールを失ったまま外にふくれてしまう。ジャンプ台までのラインを決めたら、マシンの向きをまっすぐにしよう。このあとのコースは右へ曲がっているため、ラインは右寄りに/



このジャンプ台を越えると、やや左にコースが曲がっているため、ジャンプする時は左を懸念するように。COMは信用するな!!



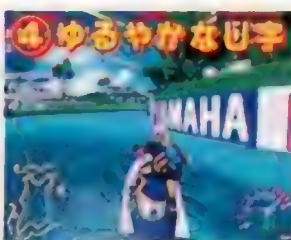
このコースの中で、1番曲がりにくいカーブ。早めにハンドルを切り、波をうまく利用して横に滑っていくようにしよう。外に膨れてしまうと、大きなタイムロスになってしまうので注意が必要だ。



アクセルはカウント「1」以下から握ろう。そうすれば、スタートダッシュができて、最初のカーブまでにほかのマシンにぶつかることはない。砂浜に向かって直線的なラインをとろう!



比較的ゆるやかなカーブなので、内側のラインぎりぎりを走りやすい。次のカーブが見えてきたら、そこまで最短の距離をとれるように、マシンの体勢をとっておく必要がある。

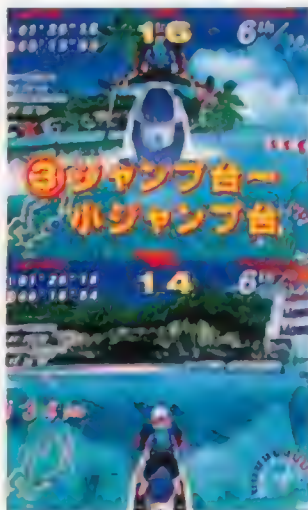


腕に自身のある人は、早めにハンドルを切って横すべりを利用し、壁にぶつかるぐらいインコースぎりぎりを攻めよう。外に膨れないようにすればOK!



中級

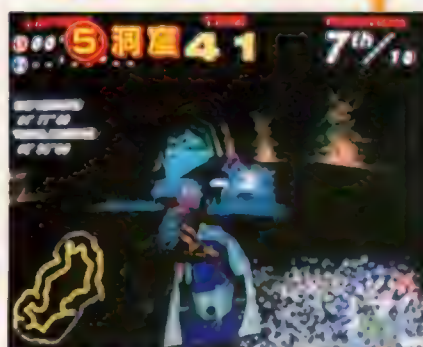
中級ともなれば、そう簡単にはゴールすらできないようになっている。カーブが多くなり、左右への振りが忙しくなる。さらに、ジャンプ台の手前にカーブ、ジャンプ台のあとのカーブといったように、見えないところでのライン取りも必要だ。曲がり切れないカーブでは、アクセルを一時離そう!!



ジャンプ台のあとに右へのカーブと小ジャンプ台が待っているの、ジャンプする直前にマシンの向きを少し右に変えよう。空中で向きを修正しつつ着水して、機体のコントロールを保て!!



早めにハンドルを切って、コース中央より内側にラインを取らないと、外側の突起した陸地部分にぶつかってしまう。危ないと思ったら、アクセルを離してすばやく左にハンドルを切ろう。



ヘアピンカーブを抜けると洞窟の中に侵入。特にきついカーブもなく、簡単なポイントなので、つまらないミスをしないようにしよう。この辺りでのほかのマシンとの接触には注意しよう。

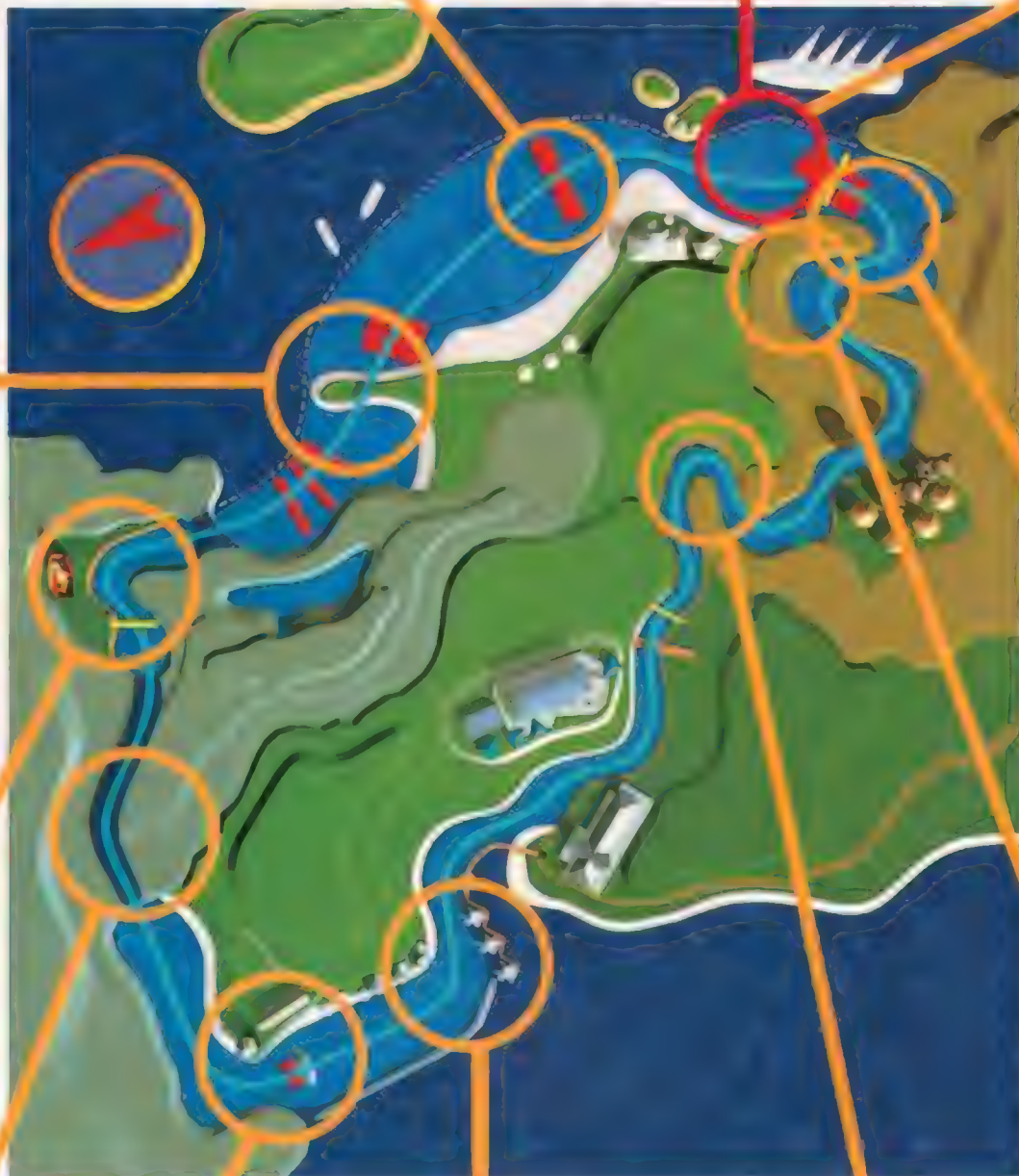


いきなりジャンプ台が待っているのだが、普通にジャンプしてしまうと、続くジャンプ台、そのあとのカーブと攻略がつかなくなる。左寄りを狙ってジャンプ。

スタート地点のすぐ後ろのジャンプ台。やや左向きにジャンプ台に入り、ジャンプ後、外に膨らまないようにしよう。空中での向き変えも忘れずに!

START

今度のコースは逆時計回りになっている。初級コース同様に、スタートダッシュを忘れないように!



S字カーブの出口もかなりきつい。やはりここも、体重移動と早めのコーナーリングを! 内側の壁をかすめるぐらいで、ジャンプ台が見えたら一気にハンドルを切ろう!!



かなりきついカーブなので、あせらず慎重に、アクセルワークも使って曲がるようにしよう。もちろん体重移動も必要。中央寄りからの早めのコーナーリングを心掛けろ!!

洞窟のあとのカーブを抜けると、すぐにジャンプ台がある。カーブをすばやく曲がって、体勢を整えてからジャンプしよう。ジャンプ台は中央より左だと、そのあとの対応が困難になる。

コースの幅は広いが、波が高いのでコントロールがしにくい。細かいハンドル操作で早めに向きを変え、高い波を切り抜けよう。このあとはコースの幅が狭いので、先を考えた走りを!!

コーナーの幅が広い分、外への広がりも大きくなり、それだけタイムロスしやすい。できるだけインに寄って、体重移動による制御を駆使しよう。



初級、中級コースはこれで完璧!!

SEGA

グレイの次はメタルだった!

セガAM3研 *Rush!!*

SEGA AM R&D DEPT.#3

好評の「ラストフロ」キャラメイキングは今回はお休み。でも次回から復活するので楽しみに。「ガンブレ」は秘蔵ビデオを大公開! Dr.ワタリのバーチャロン講座もますますパワーアップするぞ!

ラストブロンクス東京番外地

●セガ●稼働中●MODEL2基板

RED EYEの

ポテンシャルを暴く!

フッフッフッフ

ついに公開されたレッドアイ使用コマンド。巷では「どうやって使うの?」という噂が絶えなかっただけに、今ごろはレッドアイ筋で攻略にいそしんでいるころじゃないかな? レッドアイを一言で言うとパワーアップしたYOKO。兄弟だからか、基本攻撃からモーションがほとんど同じなので、これまでYOKOを使ってきた人ならスムーズに移行できるはずだ。もちろん右のページで紹介しているようなレッドアイ固有の技も多く

存在するので、いかにその固有技を使いこなしていくかで強さはガラリと変わってくる。ちなみに前号で紹介した「グレイ」はレッドアイにもあり、レッドアイでCPU戦を闘っていくと出現する。そして今回新たに紹介するメタルも例にもれず……だ。

最強キャラ、レッドアイを使いこなせ!

武器変更

レッドアイ
第2の武器はサンマ!?

ほかのキャラではできた武器変更コマンド。例のスタートボタン13回押しというヤツだが、レッドアイでももちろんできる。YOKOの場合は折りたたみ傘に変化したトンファー。これがレッドアイだと秋の味覚サンマ(しかも普通にブツ刺し)に変化する。かなり生臭そうな武器だ

キャラセレクト時にスタートボタンを13回押してからキャラを決定すると武器が変わるぞ

出現
コマンド

レッドアイ使用コマンドをおさらいしよう

① 使用可能かを確認

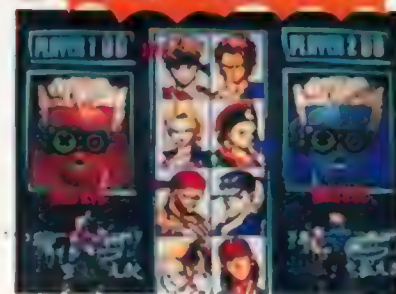
アドバタイズのスコア表示のところにレッドアイが追加されていればOK。もしなかった場合は、全キャラでコンプリートする必要がある。この場合はコンティニューしても大丈夫。とにかくクリアだ。

② コマンド入力

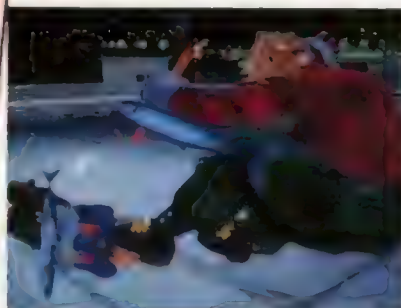
キャラクター選択画面で
右右左左
上下上下上下と入力

③

出現!!



レッドアイ使用時の様子。例のスタートボタン13回押しというヤツだが、レッドアイでももちろんできる。YOKOの場合は折りたたみ傘に変化したトンファー。これがレッドアイだと秋の味覚サンマ(しかも普通にブツ刺し)に変化する。かなり生臭そうな武器だ



これがRED EYEの 固有技だ!!

レッドアイ固有技、そして代表的な
連続技を一挙大公開するぞ!

SEG AM R&D DEPT. #3

Rush!!

弱いんだぞ、
フンだキザ

ダブルスピンキック KK



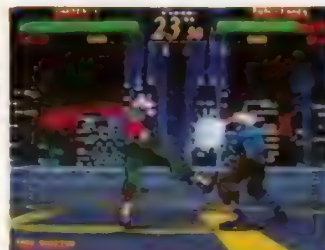
2発目のKが異常に速く出る
キック攻撃。2発目はキヤン
セルしてつづくのがベターか

マッドスライダー △△K



相手の上・中段攻撃ならかわ
しつつ下段に攻撃可能。相手
の真表を突ける技だ。

デスダンス △△△K



弱みが出るまでにクルク
ル回るため、使いどころが
難しい。見せ技の一つ

ブラインドエアキック △△K+G



比較的強力な振り技。ただし、
モーションが若干大きいので、
これも使いどころが難しい

ステップ △△K+G



コマンドの類には地味なト
キック攻撃。このように、レ
ッドアイは足技が豊富だ。

スタックートスライス △P+K



トンファーで下段をすくう
モーションは大きい。威力は
ある。問題はどこで使うか

スクリュータイプ △△P+K



レッドアイらしい攻撃の一つ
意外とリーチはないが、相手
の真表を突くにはもってこい

ブレインウォッシュマウント(投げ技)

単発あたりの破壊力とその動きの
素早さに関しては、右に出る者がい
ないと言われるレッドアイ。その動
きは、「やりようによっては、いくら
でもつながるんじゃ?」とも思わせ
るほど。特に、Pによって浮かせた
相手を拾うことができるため、例え
ば、PPで浮かせた後に、Pを入
力すれば、後は何でもつないでい
くことができるのだ。良い例がこの下
のコンボだが、もちろん他にもいろ
んなバリエーションが可能だぞ!



最後のスクリュータイプか
かなりイヤらしい3発攻撃
ダブルスピンキックをキャ
ンセルしてからのコマンド
入力から入るので、何回
も練習してモノにしよう

かなりマニアックな、足技
だ。Pを使えば3ヒットコ
ンボ。これも最後のマントス
の足技の3ヒットコンボで
威力は高めと覚える

ブレインウォッシュマウント(投げ技) △△△△P+K



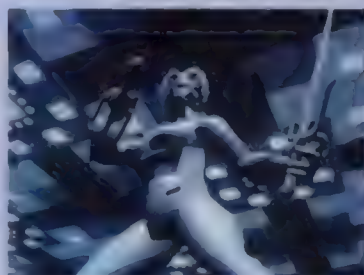
弱い、強いんだ首振りノ
と並び、相手の上に乗ってト
ンファーで5回ひくはたく



いかにもレッドアイらしい多ヒ
ットコンボ。連続で5回ひくはた
すが、ここで紹介しているコンボの
中でも最も簡単だから驚きだ。こ
こでのポイントは、やはり、PP
後のP、ここで拾うわけだ

SCOOP!! 「グレイ」は「メタル」の前身だった!

前々号で紹介したグ
レイ。インタビューでは「実は
まだ秘密が……」とのことだっ
たが、それがついに判明した/
何と、グレイは稼働100日を経過
すると皮膜が剥がれて真の姿、
メタルへと変身する!



METAL

これがメタルの姿。見てのとおり、
ツルツルピカピカだ。「もうコレを
初めて見た時は驚きましたね。モ
デル2もフルに性能を使いければ
ここまでできるんです」(安部)

GRAY

お馴染み(?)のグレイ。これはこ
れで刷新だったか……。



次号は「メタル」に急接近!!



AM3研プレス担当
のりまき
トウデイ!

「ラスブロ」が最も強い雑誌は!?
決戦! 「ラスブロ」マスコミ大会の巻

今回はできたばかりの新テーマパーク「新宿ジョイポリス」にて、「ラスプロゲーム大会メディアコンペティション1996」を10月19日に実施したのでその御報告だ！

参加者は「サタマガ」をはじめとする12のゲーム誌編集部だ。各誌2名の代表者による社運、いや各誌の威信をかけた戦いが繰り広げられたぞ。我らが「サタマガ」は惜しくも予選敗退。結局、「グレートサターンZ」と「ゲームスト

の決勝戦となり、僅差で「グレートサターンZ」の優勝。優勝チームには、巨大なネコ招きトロフィーと記念品が贈られたぞ。

イベントの途中にはゲストとしてCDの収録曲を歌っている「LISA LIP」さんのミニ歌謡ショーや、イラストコーナーでお馴染みの「べ〜あ〜」氏と優勝チームとの夢の対決などあり、試合同様、多くのギャラリーを堪能させたのであった。



多くのギャラリーが見つめる中、大会は始まった。特に女の子が多かったのはウレシ〜!



ゲストの「LISA LIP」さんとプロデューサーの後藤さん同名。みんなCD買った？



出ましたー！「ラストブロンクス」ディレクターである我らがべ〜あ〜氏も大ハジメ！会場もべ〜あ〜氏の登場で沸騰！もう、がんばりました。

「LISA LIP」さん、魅惑しています。いい感じですよ。写真で見てもカワイイけど、実物はもっとカワイイんだぞ。のりまきもタジタジッスノ



表彰式の因、スポンサー様ご提供の豪華賞品が授与されたのだの。こんなイイもの貰えるんならボクも出ればよかったなあ。し、のりまきサンにはムリですよ。ヘタだし、のウ、キー、写を〜、こうしてやるノ、し、ああ、ヤメテーノ

会場はもう
ムンムン!



AM3研
べ〜あ〜の

「ラスプロ」イラストコーナーVol.8

べーあーの
お気に入り!



P.
N.
楠
たもつ

「じゃあな、傑作」という台詞とこの表情、
すっかり気に入ってしまいました。丈って、ふ
つきらぼうだけど優しさ入ってるからね。



P.
N
流浪に
L
B

引き続いたイイ表情してるね
以前は、緊張感、多々あった
今は、真剣な優作が多いね
リクエストして、読んでたかな



P.
N.
北
の

在りし日の野野子。子に
ね。来しかつた日々と思
争といふ運命に弄はれた二人
れえなう。ふたつと二人は



P
N
南
野
真
弘

いづのは御用でございませうか。



P.N.横山ひろこ

財目つて他のキャラと違って優しい表情のイラストが多いんですよね。日増しに財目の投資が増えてますが、財目後援は充足か？



みんなの応援がいよ
いよ実りそうだよ／

イラスト以外に
本などを送って
きてくれた人、
ありがとう!!

「ラスブロ」でクリスマス

新切

11月22日

(当日消印有効)



ガンブレ

※ガンブレは「ガンブレードN.Y」の略です

- セガ
- 稼働中
- MODEL2基板

なんと編集部は「ガンブレードN.Y」の開発中に制作されたという極秘ビデオを入手した。今回は、ディレクターやましん氏にその真実を聞く！

本誌■旧バージョンのビデオのほうからお聞きしたいのですが、コレは何用に制作されたもので？

やましん■これは最初の最初の段階のもので、社内のプレゼン用に作ったものなんです。まだ敵がロボットだったりするんですが、まあゲームの雰囲気はわかってもらえるんじゃないかということで。本誌■敵が人間型になったのはいつごろからなんですか？

やましん■実は最初は人でやってたんですよ。でもねえ、人をフルオートのマシンガンで撃ちまくっちゃうのもチョット……というのもあったし、実際、人の動きってすごく難しいんですよ。人間っぽいモーションをロボットにやらせると「おお、人間みたい」って言うんですけど、同じ動きを人間型のモデルにやらせると、明らかに「変」なんですよ。まあ、最終的には人型になりましたけどね。

本誌■舞台は東京になってますね。

やましん■最初は東京という話だったんですけど、イロイロとありましてニューヨークに

なりました。でも、このころは渋谷に写真取りに行ったりもしたんです。

本誌■ほかに候補になった街とかはなかったんでしょうか？

やましん■ロスとかは話にあったんですけど、平べったすぎるんですよ。今回、ボクは市街地戦をやりたかったんで、ゴチャゴチャしている街じゃないとダメなんです。それで知名度もあって、条件を満たすのはニューヨークかな、と。

本誌■新しいビデオは時期的にはどのくらいのバージョンですか？

やましん■ロケテストの1ヶ月前くらいですかね。このときはまだバッテリーパークが1面だったんですけど、パッと見がニューヨークっぽくないという声があつて。

「2」やるならやっぱり市街戦でしょうね



セガAM3研
山本 信氏

最近、風邪をこじらせてしまった「ガンブレ」ディレクター。現在は次回作に向けての研究中だとか。応援ヨロシク！

やっぱりニューヨークって高層ビルってイメージじゃないですか。だから最終的に1面にタイムズスクエアを持ってきたんです。ほぼ現在の形の原型になってますよね。本誌■そろそろ稼働して半年になりますが、「2」の予定などは？

やましん■今のところは予定はないですけど、僕自身はやりたいとは思ってますね。まあ、今はイロイロと考えてる最中です。

本誌■ありがとうございました。



GUNBLADE NY 旧バージョンの映像

何と背景が渋谷という初期段階の「ガンブレ」。敵も全てロボットという、完成版からは想像できないほどのシロモノだった。当然、モデル2で動作。



GUNBLADE NY 新バージョンの映像

かなりできあがってきたバージョン。敵の形やエフェクト関係、ステージ構成が違ったりもするが、基本的には完成版と同じ。見たことある？



Dr.ワタリ of 電脳戦機バーチャロン講座

Vol.17 講師：セガAM3研企画
「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター

瓦 重郎

HBV-05 RAIDEN

「僕が行くしか、ないでしょう」バイモルフは、当然のように宣言した。

「このメンバーで、彼を止められるのは、僕だけだからね」本人のスタンスとしてはあくまでも仕方なく、という事らしかったが、他の二人には彼がこの状況を楽しんでいるようにしか思えなかった。

INVENT SOMETHING ON TH



E WAY ATTACK

前回までのあらすじ

O.M.G.発動時、本隊の追跡突入を支援するため、様々な部隊の活躍があった。特に、リアクターブロックの破壊を阻止すべく奮戦するライデン戦隊の活躍には目を見張るものがあった。のべ5機のライデンは総合3回に及ぶ戦闘で、追跡自動防衛機構の制御下にあるVR50数機を撃破・粉碎、その戦力を無効化したのである。だが、土壇場になって意外な敵（ライデン）が立ちふさがり、戦闘は遂に最終局面へと突入した。

メインシャフト・ブロック入口

「行こう、サルペン」バイモルフがせかした。サルペンは意表を突かれた。「私も行くの？」

「そりゃ、そうだよ」バイモルフはうなずく。「君は、僕の、相棒なんだから」

「曹長は……」

「俺は、残る」レイサム曹長は言った。「ここで追撃を食い止める。それに、少尉の生死も確認すべきだ」「ありがとう」バイモルフは手短な謝辞を残してメインシャフト・ブロックへ向かう。慌ててサルペンは後を追う。「曹長を見殺しにすることになる。残弾はわずかの筈だ」「彼が、少尉のそばを離れることは、あり得ないよ。あの二人、つまりは、そういうことだ」

「……」

「とにかく急ごう、彼が待ってる」

「彼？」

「210号機だよ。彼、僕と戦いたがってる」

「何だよ、それ」

「僕は、腹が立ってるんだ。知らずだよ、人が手塩にかけて、調整してきたのに。彼に出会えたのは、幸運だった。白黒つけたい」バイモルフは人の話など聞いていない。脈絡のない自分の都合ばかり、矢継ぎ早に口走っている。「君には、見届けて貰わないと、いけないから」

メインシャフト上にて

メインシャフトのプラットホームは、2機のライデンが突入した直後に上昇を開始した。敵機は、割に漠然とプラットホーム中央部に待機している。「サルペン、2対1だ。軽く、いこう」いきなりバイモルフが手堅いことを言う。ついさっきまで、白黒つけたいのだ、見届けろのだと、偉そうなことを言っていた人間の吐くセリフとは思えない。とは言え、いかに2対1の状況を作り出さるか、がライデンのような鈍重な機体による戦闘では基本となる。サルペンとて、この提案に異存はなかった。2機のライデンは左右から回り込むように敵を挟み込む隊形をとった。敵はそうはさせまいと、Z走行で漸次前進、どちらかというバイモルフの方に近づくような軌道をとった。そこでバイモルフは側方につき、足止めの牽制攻撃を行う素振りを見せたところ、敵はひっかかってきた。即座にサルペンはレーザーを撃ち込

む。避けられた／信じられない反応速度だ。サルペンは、バイモルフの言う精神残留効果に関しては懐疑的だったが、多少は信じる気持ちになってきた。今のタイミングは絶好だった。今までのドルカスやアファームドとの戦闘だったら、確実に命中していたはずだ。これを避けられるのは、自分のショット・タイミングを熟知しているものに限られる（ような気がする）。かつて同僚の駆っていた機体だからこそ、なしうる芸当なのだ、と信じたかった。

「サルペン／ どうした？」バイモルフの叱責。慌ててサルペンは我に返る。敵機は遮蔽物を利用してサルペン機を射界に捉えようとしている。ブーストによる高速回避。背後を敵レーザーが流れる。直後、バイモルフ機がジャンプして遮蔽物を飛越、敵背後に回り込んだ。敵はレーザー照射直後だというのに後敵に反応して、180度反転、ショルダー・アタックをかける。バイモルフは衝撃でバズーカを手放してしまった。……のではなかった。バイモルフはとっさに高速後退して体当たりの衝撃を最低限に抑えつつ、自らバズーカを手放したのだ。その後、素早く右手を伸ばし、マニピュレーターを敵の後頭部に挿入、首根っこを押さえるような姿勢で相手の機体を抱え込んだ。即座にサルペンも後方から組み付き、両腕を押さえ込む。敵は身動きができない。バイモルフは素早く機外に飛び出して敵コクピットブロックを強制開放、間髪を入れずに中に飛び込んでシステムダウンしてしまった。210号機は速やかに活動を停止した。あとは回収を待つばかりだ。

「お見事」サルペンは肩の荷が降りたような気分だった。「案外、あっさりだった」

「前座だからね」バイモルフはバズーカを回収しつつそっけない返事を返す。

「？ なんのこと？」

「とぼけてるんだね。僕等の戦隊から、逃走したライデンは、210号機と214号機。2機いたってのに」

「あ……／」

「今は困。214号機だよ。本物の210号機は……」

この時、シャフトはレベル24に到達。

「危ない／」バイモルフが叫ぶ。だが、サルペンは彼の話に気を取られ過ぎていた。集中力が落ち、レベル20の横坑から飛び出した210号機に射線を含められた時、一瞬反応が

遅れてしまった。放たれるバズーカの弾幕に対して、彼女はしゃがんで直撃をかわすのが精一杯だった。

「え？」210号機の動きは不気味なほどにしなやかで、まるでライデンとは思えなかった。素早くプラットホームに飛び移り、あっと言う間にバイモルフ機と自機の間にサルペン機を置く、絶妙なセットポジションについていた。サルペンは慌ててブーストをかけたが、全然間に合わなかった。彼女の機体はレーザーの直撃を受け、たちまち前のめりに転倒、翻座した。

「サルペン／」バイモルフは、彼なりに少し慌てた。まさか、この程度でサルペン機がやられるとは思っていなかったのである。こんなことなら、もう少ししっかり援護していれば良かった。

「……大丈夫、だ……」ノイズ混じりでサルペンからの応答。

「良かった／」彼女は優秀なパイロットだ。自分と行動を共にしていても、とりあえず邪魔にはならない程度に（これは重要なことだ／）。そしてなにより、自分の一挙一動に、驚いたり怒ったりしてくれるのが面白い。生真面目で飽きない人間だ。退屈なライデン部隊での勤務にうんざりしていたバイモルフは、ようやく手頃な玩具を見つけた気持ちになっていた。今、彼女に死なれては困る。バイモルフは少しだけ本気になることにした。早めにケリをつけてサルペンを救出しなければならない。ちなみに、彼女は重傷だった。コクピット・ブロックは、全損こそ免れたものの、パイロットを完全に守りきるには至らなかったのである。薄まりゆく意識の中、辛うじて生き残っているセンサー群を一般開放モードにして、彼女は周囲の状況を多少なりとも把握しようと努めていた。だが、肉体の方はそう長く持ちこたえられそうになかった。

プラットホーム・エッジ

200号機と210号機。対峙する2機は同じライデンだったが、その機動性能には大きな差があった。かつてバイモルフの乗機であった210号機は、ライデンらしからぬ軽快な動きを示していた（もちろん、これは平素からのバイモルフによる、並々ならぬ調整の賜物だった）。一方、現時点でバイモルフが駆る200号機（かつてのアスコーン機）は、とどのつまり、ただのライデンだった。まともに遊

撃戦を行っても、結局走り負けしてしまうことは目に見えていた。彼は決して無茶をするタイプではなかった。まずは距離をとって回り込んでいった。だが、210号機は、彼等の機動特性の差を十分に認識しているようだった。シャフト中央部の構造物上に飛び乗り、余裕たっぷりにこちらの様子を窺っている。なにをされても回避しきれる自信があるのだろう。

「……バイモルフ……、もうレベル20まで来てる……」

「サルペン、話さないで／」彼女に言われずとも、状況はわかっている。時間がないのだ。プラットホームがレベル16に到達したら、210号機のメインリアクターへの進入を阻むのは極めて困難になる。だが、現状の性能差ではまともに1対1をやって勝てる確率は低い。そもそもライデンという機体は、彼にとって「使えない」機体だった。高速機動戦闘におけるバイモルフの有り余る創造性は、この機体の鈍重なレスポンスにそぐわなかった。やむを得ず、先読み主体の搦め手戦法が主体となっていたわけだが、それは決して彼の本意ではなかった。しかし、バイモルフはあまり悲観していなかった。確かに普段の彼は、（彼曰く）トリッキー且つ緻密な戦闘行動を旨としている。だが、別にそうしたくてやっているわけではない。彼はかなり本気だったし、こんな状況だからこそ自分は何か強烈なヤツをかまさないといけない、と考えてしまうタイプだった。やる時にはやらねばならないし、今はその時だった。

この場合、まず彼は待つことにした。自らプラットホームのコーナーに位置取りして敵を手招きしたのだ。210号機はこの誘いにのった。中央構造物から降下し、牽制射撃を行いながら迫ってくる。バイモルフは過度の回避運動でのりくろりとかわしながら、敵を引きつけた。そして、ある程度距離がつまってから機体にブーストをかけ、彼等の位置関係を逆転させようとした。逆に敵をコーナーに追いつめたかったのだ。交錯する軌道上からバイモルフは180度反転して210号機の左真横に機体を横付けした。向き直ろうとする敵に対して背部V.コンバータにバズーカの砲口を直付けする。敵の動きが止まった。だが、この時点でバイモルフのバズーカは既に弾切れだった（ちなみに、レーザーも／）。一瞬の

タイムラグでそれを察した210号機は、後方に急加速してバイモルフをプラットホーム外に押し出そうとした。このままだとバイモルフ機は押し出され、奈落の底に転落してしまう。彼はバズーカを投げ捨て、信じられないような瞬発力でわずかに横に身をかわし、10m程の距離を稼いだ。直後、跳躍して窮地を脱しようとする敵に対して、そうはさせじと近寄る。敵はこれを見切った。素早くジャンプを中止、しゃがみ姿勢からのバズーカ攻撃に移行してきた。この時、既にバイモルフは90度反転して再度敵の側方にはりつき、バズーカの銃身を押さえ込もうとする。対する敵の反応は素晴らしい。銃身を下げてバイモルフ機の勢いをやり過ごし、逆に腕をとって背後に回り込み、再度コーナー・エッジに押し出したのである。死にものぐるいで腕を振りほどき、苦し紛れの跳躍。だが、これこそまさに敵の思うつぼだった。万全の体勢で至近距離からレーザーが照射されたのである。

INVENT SOMETHING ON THE WAY ATTACK

土壇場だった。瞬間、バイモルフは装着された全ての装甲に対してオート・イジェクションをかけた。機

体の周囲には、切り放された装甲断片が細かく細分化されて花吹雪のように舞い、撃ち込まれてきたレーザーの光を受けて一斉に輝いた。ライデンは丸裸となり、スケルトン剥きだしの異形の姿へと変貌した。身軽になった機体は、姿勢を崩しつつも明らかに上昇速度を向上させ、結果、バイモルフ機は間一髪之差でレーザーをかわし得た。さらに、空中に浮いたまま上体をひねり、右手でG・ボムを取り出しつつ姿勢の崩れを利用して後方に投擲した(ライデンの腕部は後方への自由度が低いので、本来は後方投擲など望むべくもない)。落下したG・ボムは、プラットホームのコーナー・エッジで無防備な姿を晒す210号機の足元に転がり込む。バイモルフ機は、ボム爆風のあおりを喰ってエッジから転落していく210号機を見届けつつ、頭部からプラットホームに着地(墜落)した。

あらゆることがスローモーションのように進行し、そのすべてが奇跡的だった。

「素晴らしい!」バイモルフは思わず自画自賛した。「こんなことができるのは、僕ぐらいのもんだ! サルベン、今の、見てくれた? これはニュー・バージョンだよ!」すっ

かり興奮している。

……ニューバージョン?……いったい何のこと?……サルベンには、最早問いかける力も残っていない。「僕はね、今みたいな冴えまくったヤツを、特別に“invent something on the way attack”(戦闘の真っ最中に、何をすべきかのアイデアをとっさに思いつき、実行するアタック)”と呼んでいるんだ! いやー、今は、バージョン#19として、永遠に僕の記憶に留められてしまふな!」いつにも増して、はしゃぎまくっている。「最初からわかってる訳じゃない。でも、途中で、いきなり思いつくんだ、なにを為すべきかって。で、その時には、もう体が自然に動き始めてる。この感覚、わかるよね? サルベン?」だが、彼女は既に意識を失っていた。

気が付けば、シャフトはレベル16に到達していた。仕方なく、バイモルフ機は無座したサルベン機を抱えあげ、十二指腸エリアへと帰投した。

終局

「サルベン、大丈夫?」コクビット・ブロックをこじあけたのだろうか、バイモルフが覗き込んでいる。

「あ、ああ……」息も絶え絶えだっ

たが、彼女は生きていた。「なんとか……」「ん、そう」血まみれの彼女を、決して丁寧とは言い難い扱いでシートから引きずり出したバイモルフは安堵のため息をついた。「いやー、よかった、よかった」

救護班が駆け寄ってくる。どうやら無事生還、ということらしい。体を応急生命維持装置に固定されたサルベンは、虚ろな目をバイモルフに向けた。「助かったのか……」

「ふふ」彼は機嫌が良さそうだった。

「当面の敵は、壊滅したよ。レイサム書長は、やられてしまった。リットー少尉は重傷だったけど、命はとりとめた。そして、君は大丈夫。早く直ってくると、凄く嬉しい。」

「嬉しい?」

「うん。君と僕は、いいコンビが、組めそうだからね」

「……」サルベンは部隊配属になってこのかた、これ程までにやるせない気持ちになったことはなかった。いいコンビだって?

「あ、ああ、心配しなくて、いいんだよ」バイモルフは大袈裟な身ぶりでサルベンを安心させるように言葉を補った。「もちろん、僕がサポートに、回るから」

3.総括

被害状況

一連の防御戦闘は、多大な戦果を上げた。のべ5機のHBV-05は、圧倒的に不利な状況下53機の敵VRを撃破したのである。これにより、24番ゲート近傍に集結していた敵VR部隊はほぼ壊滅、遺跡自動防衛機構が試みたリアクター・ブロックの破壊作戦は、それを遂行しうる組織的戦力を失い、ここに頓挫した。だが、損害も大きかった(未損傷の機体は存在しない)。以下に、その状況を列挙する。

1.HBV-05の全損

◆機体シリアル# 594284

24番ゲート・レベル31内、メインシャフトブロック手前、旧集積所においてレーザーの直撃を受ける。レーザーは左肩部から背部V・コンバータを貫通、炎上して行動不能となる。修理不可能。同機はHBV-05初の全損機体となる。

部隊所属時のコード 205

搭乗パイロット リットー少尉(重傷)

2.HBV-05の損傷(回収後、修理されたもの)

◆機体シリアル# 602864

24番ゲート・レベル16内、十二指腸エリア手前で左上腕部にトンファー直撃。続いて転倒時に右腕損傷。

その後、駐機場にて胸部から下腹部にかけて8発のハンマーを連続被弾。更に、S字坑道の坑内ガス爆発に巻き込まれて坑道側壁に衝突、行動不能になる。

被害状況

左腕部スケルトンに歪み。右腕マニピュレーター損壊。胸部装甲全壊。コクビットブロックに亀裂。腰部装甲陥没損傷。レーザー照射器は肩部との取り付け部位に破片混入後、溶解壊滅。

部隊所属時のコード 213

搭乗パイロット ジェンキンス書長(戦死)、後にメレガニー少尉(戦死)

◆機体シリアル# 602941

24番ゲート・レベル16内、十二指腸エリア駐機場にて胸部装甲及び左下脚部に各々3箇所、1箇所のハンマー被弾、上腹部コクビットブロックに至近距離からビームトンファーの直撃を受ける。

被害状況

胸部装甲全壊。コクビットブロックに複数の亀裂。荷電粒子の浸透によりシート部焼失。左下脚部装甲全壊・剥離。左腕マニピュレーター欠損。戦闘中に全装甲の強制排除。

部隊所属時のコード 200

搭乗パイロット アスコーン大尉(戦死)、後にバイモルフ軍曹

◆機体シリアル# 597873

24番ゲート・レベル31内、メインシャフトブロック手前、旧集積所における戦闘で行動不能となつたらしい。側頭部、前胸部、腰部に多数の命中弾。両脚にビームトンファーの直撃。

被害状況

頭部欠損。胸部装甲全壊・剥離。コクビットブロックは圧壊。脚部は全装甲剥離後、強制排除。両腕マニピュレーター破損。右肩部レーザー照射器破損。通信系統故障。各部センサー系故障。制御系故障。

部隊所属時のコード 209

搭乗パイロット レイサム書長(戦死)

◆機体シリアル# 601087

24番ゲート・レベル24内、メインシャフト・プラットホーム上にて胸部装甲にレーザーの直撃を受ける。被弾姿勢が適切だったため、全損は免れる。

被害状況

胸部装甲全壊・剥離。コクビットブロックに歪みが生じ、制御機構各部断線。ジェネレーター・ブロックは圧壊。各部センサー系故障。

部隊所属時のコード 207

搭乗パイロット サルベン軍曹(重傷)

その後のHBV-05

「全損1」に対して「敵撃破数53」と言う数字は、開発元であるDN社にとっても衝撃的、且つ魅力的な数字であった(その際、人的損害は無視された)。かつてライデン開発を取り仕切り、後にずさんな生産管理の責任を問われて窮地に陥った社内勢力は息を吹き返し、売り込みに精を出した。しかし、対立する社内主流派は徹底的にこの動きに反発し、結局ライデンの生産が再開されることはなかった。

一方、当のライデン部隊の方は、独立部隊形式の運用法が災いしてか、苦難の道を歩むことになる。結局軍内部では、面倒が起きた時の便利な火消し役的存在として受けとめられ、酷使され続けたのである。損害は絶えることがなかった。

O.M.G.以降、地球圏内で頻発するようになった諸内戦のことごとくに彼らは投入され、補充機体の期待できないライデンは1機、また1機とその数を減らしていった。だが、最激戦区の最も厳しい状況下に姿を現し、満身創痍になりながらも相対する敵をせん滅させていく彼らの活躍は、いつしか前線の兵士達の間で伝説となっていくのである。



セガAM2研

OFFICIAL CORNER

Express Neo

Vol.33

今回は次回の大発表の連発直前ということで、ちょっと少な目の8ページ構成の「エクスプレスネオ」。その代わり耳寄りな「VF3」の裏技を初公開しちゃうぞ。

TOPICS
1

君はもう見たか!? 「VF3」噂の裏技勝ちポーズ!



こ、これはいったい何だ!!?
影丸の頭の上に落下するナノ
の物体! これが以前開発が
言っていた「技術のムダ使い
」というシロモノなのか!? ち
なみに、アドバタイズでスタ
ートボタンを押しているスタ
ッフクレジットが出るだけ
でなくアドバタイズの曲も変
わるのだ。試してみよう!!

Virtua Fighter 3

「サタマガ」Vol. 17の開発インタビュー内で
もちょっとだけ話に出た「VF3」の裏技。そ
ろそろ巷でもその一部が噂になっているよう
だが、今回は勝ちポーズにまつわる裏技のや
り方を特別に初公開しよう。出すための条件
はそれぞれのキャラにあるが(※詳しくは下
参照)、使えるのは影丸、ジャッキー、パイの
3キャラのみだ。最後にある開発コメントに
は残りの裏技の秘密もチラホラ? 必読!

CHECK
POINT

勝ちポーズ前に「G+P+E+レバー下」を押せ!!



ステージと対戦相手は誰でも
いいから、各試合の勝利後
に入るリプレイ時に「G+P+
E+レバー下」を入力してお
こう。使用キャラがジャッキ
ーと影丸なら「イエー」と言
いつつピースサインを出すぞ。

ジャッキーと影丸がピースサインで「イエー」



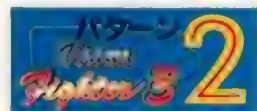
ジャッキーと影丸は、この時
に「イエー」と言いつつピース
サインを出す。これは、開発
が「技術のムダ使い」と言っ
ていたシロモノなのか!? ち
なみに、アドバタイズでスタ
ートボタンを押しているスタ
ッフクレジットが出るだけ
でなくアドバタイズの曲も変
わるのだ。試してみよう!!



影丸は「イエー」と言いつつ
ピースサインを出す。これは、
開発が「技術のムダ使い」と
言っていたシロモノなのか!?
ちなみに、アドバタイズで
スタートボタンを押している
スタッフクレジットが出るだけ
でなくアドバタイズの曲も
変わるのだ。試してみよう!!

まだまだ裏技はある!?

今回の裏技は比較的知られている
ものだが、他には「ステージセ
レクト時にスタートボタンを押
して選ぶと、1/16の確率でデ
ュアルステージが出ることが
あります。このステージはBGM
も違うのでよく聴いてくださ
い。あと、あるコマンドで座
敷が違うバージョンになる裏
技もありますが、巷で言われ
ているセラー服装は出ません
よ(片桐)とも。他にも何か
が隠されている!?



パイがアキラに投げキッス!

パイの時は対戦相手がアキラで
エクセレント勝ちという条件付
き。上と同じコマンドを入れて
おけば、投げキッスとともに
屈辱の台詞が。



こちらは「パイ」の勝ちポ
ーズ。これは、開発が「技術
のムダ使い」と言っていたシ
ロモノなのか!? ちなみに、
アドバタイズでスタートボタ
ンを押しているスタッフクレ
ジットが出るだけでなくアド
バタイズの曲も変わるのだ。
試してみよう!!



なつかしのドリフネタ!? デュアルたらいがガーン!

上の影丸のピースサインにある条件が揃うと、
なんとデュアル印の(?)たらいが影丸の頭を
直撃(笑)! 対戦相手は誰でもOK。対戦ス
テージと勝ち方に注目すれば出せるはずだぞ。



AM2研から

裏技の隠し勝ちポーズは、
うちの担当プログラマーに
ドリフ系の笑いネタが好き
な人間がいて(笑)。デュアル
のピカピカで、何かとんでも
なくくだらないものを作
りたいという話から、あの
たらいができました。落ち
方も正確に物理計算され
た力作ですので、必見で
す(笑)。裏技はまだ他に
2、3個はありますよ。



「バーチャファイター3」のキャラクターデザイン担当としては、もうおなじみ小島みかさんと(右)と真鍋美津さん(左)。各キャラクターも用意された中から厳選された最新版を語るぞ

本誌■まずは今まさに作っている最中という、最新のビジュアルを見ながら、いろいろおうかがいしていこうと思いますが、現在の状況は?

小島■各キャラクターのビジュアルについては、ちょうど鈴木部長からOKが出たところですね。どれも、いくつかの候補から絞り込んでいったんですが、ほぼこれでいこうとGOサインが出たところです。本誌■去年のカレンダーもかなりの話題を呼びましたが、今年のものコンセプトはどんな感じで?

小島■去年のは、基本が100万台記念のゴールドCDポートレートからの流用で、1、2枚だけ新作が入った程度だったんですが、とりあえず全キャラクターを嫌みのない程度に、アイドル風のビジュアルにまとめてみたというのがありますね。それと、絶対の課題として、去年のものよりいいものにしようというのがありました。

本誌■モデリング自体はゲーム中のものと同じなんですか?

目元の丸いサングラスに手をかけるジャッキーやソフトクリームを食べる実写バリのパイ、そして「VF3」情報の少なかった中、12月に目元だけ先行公開された葵が出ていたということ、大きな話題をまいた去年の「VF」カレンダー。魅惑の1997年最新版のデキは?

真鍋■手とか細かい部分でいじっているところはありますが、ほとんどいっしょです。衣装も水着姿のサラ以外は同じですね。

本誌■サラのポーズもかなり刺激的なんですが、アキラなどは、ちょっと絵画的ですね。

真鍋■サラの水着の色はいろいろ作ったんですが、部長とも検討して、今の約柄に落ち着きました(笑)。アキラのほうは、いったんレンダリングしたあとにCGの加工処理を加えてあります。ちなみに、パイは「VF3」で一番かわいい勝ちポーズをアレンジしたのになっています。

本誌■今回は各季節の割り振りが去年と違うようですが、キャラの誕生日でひっかけているわけでもな

いですよね?

小島■順番はそれほどこだわっていないものになっていますね。基本的にキャラクターの人気と、グラフィックの内容を考慮して割り振ってます。

本誌■一番手間がかかっているグラフィックは?

小島■今回は6~7人でやっているんですが、手間で言うと、意外と聲帝あたりのが、新しく背景を作っていたりするので、一番時間がかかっていますね。

本誌■当面の目標とかはありますか?

真鍋■去年のカレンダーは、じつはイギリスのカレンダー展に出して1位を取ったそうなんです。そういう意味では今年も取れるようないいものを部長も目指していますので、ぜひ期待してください。

毎月毎月魅惑のVFキャラ達に会える!!



今回のカレンダーは全キャラ新作。ここでちょっとお見せしているものはまだ作業中のものだから変更予定もあるそう。



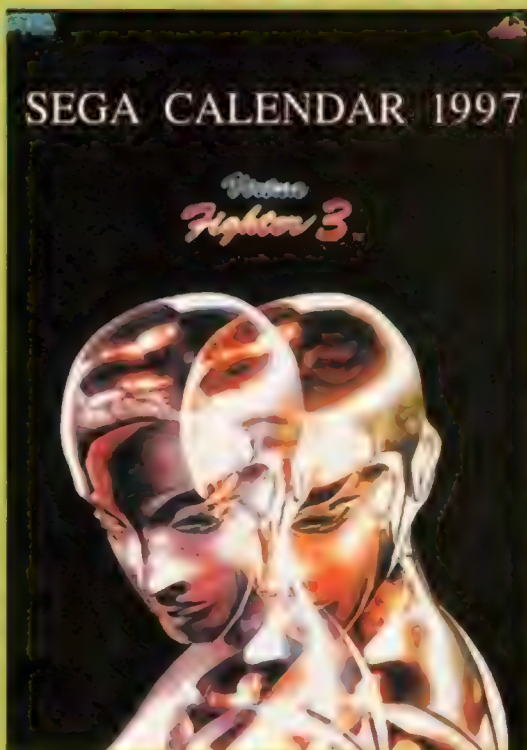
リオンファンやジャッキーファンも思わず見とれてしまうビジュアルばかり。どれも何点かの候補から厳選された逸品だ。

売り切れ必至
Getせよ!

'97年セガ「バーチャファイター」カレンダー11月下旬発売!

セガ店舗や
書店等で1,800円なり!

「バーチャファイター3」のデザイナーチームがすべてのビジュアルを直接手掛け、総監修には鈴木裕氏があたっている今回の「SEGA CALENDAR 1997 VIRTUAL FIGHTER 3」。表紙はおなじみのデュラルのビジュアルに始まり、12月の鷹嵐までの13枚のグラフィックと、最後にオマケのデュラルがついた全14枚綴り(A2サイズ)となっている。発売は11月下旬頃からセガのアミューズメントスポットや、サターンソフト取扱店、ならびに全国書店各店で扱う予定だぞ。ちなみに価格は税込みで1,800円。セガ系列店舗での取り扱い店舗等についてのお問い合わせについては、セガのお客相談センター(フリーダイヤル/0120-012235)、書店での予約については、本誌巻頭の広告内にある予約注文書を利用すると確実に購入できるぞ(TEL:03-5648-8101/ソフトバンク)。売り切れ必至。見逃すな!



今年のセガファンのカレンダーはもうコレで決まり! 書店でも11月下旬から12月上旬頃には並び始めるはずだから、このデュラルの表紙を見かけたら、ぜひ買おう!



こちらは2月に収録されているラウのビジュアル。各月が終わっても、そのままポスターとしても使えるカッコいいグラフィック満載。次号はプレゼントも出すからぞろぞろ期待!

そして次号ではAM2研超ビッグタイトルが2本登場する!



AM2研情報局 VIRTUA SURF

リニューアルしてパワーアップ!

ども、ウメです! これからは私がホストとなり、みなさんからの便りをガンガン紹介していきます。これからもよろしくね!



AM2研
NET
WORKER
ウメ

某雑誌にも出演中の
コージ「ウメちゃん」
コスプレ大好き?

ウメ■というわけで、始まりました新生バーチャサーフ、記念すべきイッパツ目のお便りを紹介しましょう!

●シャッキーはなぜ「革ジャン」を履用しなければいけないのでしょうか? 彼のような顔がハンサムで肉体的にもスタ



強かにこの姿のままで、このステージを戦うのは辛いかもしれません。VF4に期待す

イルがいい人は、革ジャンを脱いだ、ただの白いTシャツでも、私は十分イケると思います。

あと、ジェフリーステージのような例えは暑い場所では、スタートの直前で革ジャンを脱いでほうり投げるようなキャラ別のアクションがあると、ますますキャラに人間味が深まるような気がします(沖縄県・平敷恵)

ウメ■いきなり沖縄からの投稿だ、最後の提案、暑いところならではの意見ですね。でも、戦う直前に服を脱ぐのって、格闘ゲームではお馴染みになりつつありますよね。だからちょっとどうかとも思いますよ(アレとかソレとか)

●「女ゴルゴ13」部長談!ってどんなだ?(京都市・みのり)

ウメ■いやいや、よく読んでますね(笑) じつは私も知りたいんです(答えになってない)

●「パイパーズ2」は出ないのでしょうか? あのハニー人気をこのまま終わらせないでください。

(大分県・稲垣だいすけ)

ウメ■そう! コミケやコスバにいくと、



かわいいキッズのキャラはいくらでも作れます。今後の展開も期待できそう?

ハニーのコスプレしてる人がだんだんと少なく……このまま終わってしまうのか、それとも再びブレイクするかは、AM2研しだいですが、何らかの形で頑張りたいと思います!

●Kidsのキャラって、戦わせておくには惜しいほどかわいいので、彼らを使ったパズルゲームとかどうでしょう? 個人的には「サラ育成ゲーム」がいいなと思います(埼玉県・芽たくみ)

ウメ■かわいいイラスト付きでどうもありがとうございます。確かに、キッズのキャラっていろいろとできそうですね。他にも何かアイデアがありましたらぜひ。

●VF3は4ボタンですが、サターンに移

植されたら、リアルアーケードVFはどうなるの?(愛知県・高木健児)
ウメ■うーん、どうなると言われても(笑) あれはホリさんが出されているものですしね。箱には「VF2に最適!」と書かれているんだけど、LRボタンがないので、意外に使いにくいんですね。

ちなみに、我々AM2研は、アーケードゲームの仕様を決めるときは「サターンに移植されたら」なんてことを、考えていません。アーケードゲームは自動車レースで言えば、F1みたいなもんですから、常に最高でなくてはならないのです。

最後はマジメな話になっちゃいましたが、これからお便りをお待ちしています。「どうしてもこの人に答えてほしい!」という場合は、私ウメが、責任を担ってAM2研スタッフ内の各担当者本人にコメントさせますよ。

投稿の注意・ご意見・ご質問は、なるべくハガキで。ハガキはタイトルごとに分けてくれるととってもありがたいです。



はい、今回はページが少なかったけど、次回はAM2研の新作が発表されます。キッズワールドはこの人?

ハガキ大募集!!



採用者から抽選で
Tシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に送るから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

AM2研 ギャラリ

こうして見ると今年もラインナップが豊富だったAM2研のタイトル。今回も各作品で力作ぞろいです。



千葉県・くみP



埼玉県・芽たくみ



埼玉県・芽たくみ



福岡県・獅子の井功



東京都・LONG



大阪府・美芳児

NEW RELEASE
TITLE CHECK!

発売前
テストプレイ

セガサターン ソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

今月もあと2カ月を切ってしまし、年末ソフトラッシュの前哨戦か? 徐々にラインアップも充実。懐具合も心配になるのでは? こんな時だからこそ、よく狙いを定めて購入しよう!!



SEGA SATURN SOFT REVIEW

このコーナーの凡万

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に「お試しプレイ」を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。(CDソフトということをご理解いただき購入の「参考意見」としてご覧ください)

発売予定ソフト (11月12日～11月22日)

REVIEWS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



- 柳田理子
- 青山ようこ
- 出口かおり
- 鈴木あつこ
- 平成本股姫

対戦ゲームって、せっかく技があるのに、その使い方に良心的なせが付けと辛いね。面白くないとかじゃなく色々な人との駆け引きが楽しいと思うのに。(太股)

Game Mania Group

ハイローラーズ



- 池袋サラ
- ロンドン小林
- 居酒屋
- ガイア佐伯
- ドラ吉

ガイア佐伯から購入のユーノスロードスター(青、ピコ格安)が今ピンチ! 雨の日は肩に水がポツポツ落ちてきます。「雨に唄えば」気分ですらいっ! (ロン)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



- TETSU
- リアル鈴木
- 眞島不二雄
- ジャムおじさん
- 高坂亮一/他

引越をした。改めて自分の抱えている荷物の多さに閉口。編集N嬢は「捨てちゃえば」と言ったが、ようやく落ち着いた今、なるほどと思われた。(高坂)

リグロードサーガ2



- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- RPG(シミュレーションRPG)
- バックアップ(3コ)
- 1人用

新たな物語で蘇る!!
1年以上のブランクから目覚め、リグロードサーガの物語がついに登場

前作の不満は解消されたが

前作に比べて操作性がかなり良くなったし、今回から声優も起用して一段と世界にハマリやすくなった感じ。反面、キャラが喋っている間メッセージを飛ばせないのはちょっと。目玉は技数が増えたことだけど、あまり多すぎて混乱しそう。もう1つの目玉は技融合なんだけど、合わせ方しだいで失敗もアリなもんだから、怖くて正直ここぞって時にはあんまり使えない。とても丁寧に作っていて初心者もとつきやすいけど、玄人さんにはちょっと物足りないかも。特に序盤の展開は初心者向きすぎてダルクでツライ。(かおり)

7

凝ってるけどだるい

わりと戦闘システムに重点を置いてるRPGですな。攻撃方法の多彩さと立体的な戦闘マップがやや新めか。でも、凝っている分戦闘が長引くわけで、気が短い俺としては疲れるだけだったりして。敵は要所要所でしか出てこないんだけど、それでも疲れる。そして肝心の物語なんだけど、まず世界観が統一されてなくてイヤ。キャラを登場させるためにこじつけてる感じが。安直な展開もちょっとね……。仲間を集めて悪いヤツをやっつけましようっていう、お決まりのパターンが見えすぎ。キャラも嫌い。(居酒屋)

5

キャラの掛け合いがいいぞ!

前作と世界観そのままに、バトルシーンや3Dグラフィックが確実にパワーアップしているシミュレーションRPG。キャラの性格づけがしっかりしており、声による演出や、2つの技を合体して強力な技を作れる技融合システムなどの新要素も満載なので、前作をプレイした人はすんなり遊べるはず。とにかく派手な演出効果でゲームを盛り上げてくれる。細かいところまでバランスよく仕上がっているのだが、高低差を生かした戦略を、と銘打っているわりには、高さの概念が生かしきれていないのでは? (新明)

7

電脳戦機バーチャロン



- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(対戦アクション)
- バックアップ(タイムなど)
- 1人～2人用
- ツインスティック対応

ロボットもの、真打ち登場!!
現在も好評の電脳戦機バーチャロンの対戦ロボット格闘ゲームが早くも登場。分厚い演出による対戦も楽しめる!!

SFアニメの世界にジャックイン

SFアニメの世界とオーバーラップする設定に、プレイヤーの士気が鼓舞されてなかなか燃える。アーケード版に見劣りしないスピード感も爽快! 武器は3種類だけ、カスタムの必要もなく、このタイプのゲームにしてはわかりやすい作りなのだが、マニアックな空気が漂っているのは、対戦格闘ライクな攻撃のアプローチが必要なせいかも。期待の対戦は、画面分割で行われるため、正直見にくい。将来の通信対戦対応に期待したいところ。ツインスティックはあくまで雰囲気を楽しみたい人にいいかもね。(楢田)

8

入り口に大きな垣根があるゲーム

移植のツボはある程度押さえられている。サターンでじっくり練習できるというチャンスが与えられるという面では、動きもきっちりフォローされ、非常に好印象でしょう。しかし、まともに対戦できるようになるまでが大変なことは間違いない。トレーニングモードあたりを付けて、ゲームシステムを把握させるような仕掛けがほしいところ。CPU戦のジグザグがなんだかちょっと強いような気が(弾よけしにくい)するしね。オリジナルをやりこんだ人には、フル画面対戦がないのが残念。あの対戦画面はつらい。(ガイア)

8

通信対戦してえ〜!!!!

アーケード版の発売から1年。あのバーチャロンがついに家で遊べる時がきた。もともとMODEL2を2枚使っているソフトだけに、この移植は偉業といえるだろう。コマ数が1/60から1/30に落ちているにも関わらず、再現度は高く、プレイしても違和感がさほど感じられないというのは凄。もちろんアラがないこともないが、それは評価が揺らぐほどのものではないので見逃そう。ただ分割対戦も味があっているが、通信対戦がないのはやはり寂しい。「ラリープラス」のような別バージョンの登場が待ち遠しい。(TETSU)

9

発売予定ソフト

プリクラ大作戦

11月15日発売

使用サンプル
の完成度

100%

普

7.0

- アトラス
- 6,800円(全年齢推奨)
- ACT(シューティングアクション)
- 制限コンティニュー制
- 1人~2人用(協力)

ア
エ
ッ
ク
か
成
長

クララファン必見!!
豪血寺でおなじみのクララが
アクションゲームで登場。ミ
ラクルミラーでへんしん!!

8

デジタルピンボール
ネクロノミコン

11月15日発売

使用サンプル
の完成度

100%

普

6.66

- KAZE
- 5,800円(全年齢推奨)
- ETC(ピンボール)
- バックアップ(スコアなど)
- 1人~2人用(対戦)

れ
ろ
!!

ハイレンの美麗まで迫る!
あのカゼが制作するピンボ
ール最新型。形、音、フィー
チャーもパワーアップ!!

8

上海 Great Moments

11月15日発売

使用サンプル
の完成度

100%

普

6.66

- サンソフト
- 6,500円(全年齢推奨)
- PUZ(麻雀牌パズル)
- バックアップ(5コ)
- 1人~2人用●マウス対応

ニ
メ
ス
る
ぞ
!!

麻薬的中毒患者続出?
おなじみ、上海がパズ
ーション豊かにサタ
ーンに帰
てきた!! ゲームは4種類

6

女性ユーザーズ

可愛いものに言うことなし

グラフィック、キャラクターは、男
女問わずこの類のファンにはもうタ
マらんでしょう。お約束の豪華オー
プニングアニメや美麗なCGをじっ
くり堪能できるキャラクター紹介モ
ードなどは家庭用ならではの特権ね。
が、思いきり狙った見かけに反して
(?)、中味は正統派のアクション。X
68k全盛期の頃に続出した高レベル
のアクションゲームを彷彿とさせる
かも。難しすぎず簡単すぎない難易
度、奇をてらい過ぎない程度に凝っ
た仕掛け。そのあたりのバランス調
整もお見事。次回作は
男の子キャラでお願い
しますね。(ようこ)

ハイローラース

ていねいな作りだけど

こんなゲームありましたね、的な
ブツですな。よく言えばオーソドッ
クスで堅実な作り、悪く言えばわり
と普通なアクションゲーム。まあ、
普通っぽい分取っつきやすいし、敵
が連鎖で倒せるなんて細かい仕掛け
も悪くはない。でも、結局はステー
ジを進みながらビコビコ弾とか撃つ
たりして敵を倒すだけだしね。変身
系美少女キャラと声優を抜いたら、
本当にただのアクションゲームに手
を加えただけっすわ。見た目のかわ
いさと裏腹に難しめだけど、コギャ
ルやらオオギャルはイ
ケるのかも。俺的には
萎えぞ。 (居酒屋)

7

ゲストライタース

似てるのに似ていない!?

「あのゲーム」に似ているというの
は誰かが書くだろうから書かないが、
ゲームはけっこう淡泊。弾を避けて
撃つだけというシューティングに近
いノリなりに、爽快感がいまひとつ
ない。また、ジャンプ要素もないた
め地面が浮遊しているという設定も
薄れてしまっている。ST-Vだけに、
アーケード版発売から移植までのフ
ットワークの良さは認めるが、ゲー
ム自体をもう少し楽しめるような工
夫も欲しかった。ま、キャラゲーと
して考えるのなら、これでもいいの
かな!? キャラはかわい
いし、グラフィックも
いいしね。(TETSU)

6

ただ撃つだけでも飽きないけど……

今でもMDのドラゴンズリベンジ
を遊び続けているというくらいピン
ボールは大好き、かつ最近ピンボ
ールゲームで着実にヒット作を出して
いるKAZEさんが制作ということで
期待していました。予想以上に演出
が派手! ボールの動きに納得! /
音楽ノリノリ! グラフィックが怖
いほど美麗! 初心者にはただ打っ
ても楽しいはず。でも、ルールを知
るといっそう病みつきになるんです。
そこで必要な説明モードも手を抜い
ていない。感心! なぜネクロノミ
コン? OPにそこま
で凝らなくても、と言う
のは野暮ね。(ようこ)

もっと面白い台を参考にして!

格段の技術進歩、また前作以上に
ストーリー性を持たせている点はい
い。しかしピンボールマニアとして
言わせてもらえば、相変わらず台ご
とにフィーチャーの違いがなく、フ
リッパーのタッチが前作とほとんど
同じで、取っつきやすい反面、飽きる
のも早い。待望のオンラインヘルプ
は紙と同じだし。よく研究はしてい
るが、最近の台の悪いところばかり
マネして、開発者がかつての名作の
良い部分をどう思っているか聞いて
みたい。技術はあるんだから「Hi-
Speed」や「T2」のよ
うな、面白い台を研究
してほしい。(ドラ吉)

5

いい雰囲気出てます

マニアな人には人気の「クトゥル
ー神話」をモチーフにしたのは個人
的に好み。サウンドやムービーもそ
の雰囲気を十分出していてグー。も
ちろん、玉の軌道やフリッパーの感
じなどピンボールの基本もバッチリ。
フィーチャーも1つ1つは難しくな
いが、複合したものを取るのは歯ご
たえがあるので、初級者から上級者
まで楽しめるのでは。難点を言えば、
盤面が狭いこと。マルチボール(特
に7ボール)がやり辛く、実機のよ
うにはさばききれない。また全体の
ストーリーが見えない
ので感情移入が少しし
にくいかな。(爆弾岩)

7

牌に凝ればいいってもんじゃあ

今回は牌の絵柄と牌を取った時の
アニメーションに力を入れているみ
たい。でもいちいちアニメ見てると
読み込みが多くてね。1回の読み込
み時間自体は我慢の範疇なんだけど、
それが面クリアまでに70回以上あ
るのは正直イライラしちゃう。それ
と牌の絵柄に愛は感じるんだけど、
いかんせん見づらい。まして春夏秋冬
みたく1つずつしかない牌なんて、
絵柄牌にしたらどれと合わせていい
のか。クリア後のビジュアルはなん
かすごいよね、中国してて。ま、上
海以外の似たようなパ
ズルゲームもできるか
らいいかな。(かおり)

上級者はアクションモードが!

名作パズル「上海」関連の集大成と
いった作品。基本的な遊び方はオリ
ジナルと同じですが、サターン版は
チャオ先生のヒントムービーやモー
フィングアニメ、牌絵柄チェンジと
いう「演出」面が大幅にパワーアップ
してるところがウリ(ま、本音を言え
ばどれも過剰サービスすぎて、結局
シンプルな設定が一番遊びやすいと
オチになると思うが)。アクション上
海モードも、ワイワイ言いつつ結構
アツくなっていました。解説お
姉さんのチャオ先生もラブリー。…
ゴメン、今うそついた。ただその微妙な配役も
またよし。(ロンドン)

8

基本は変えようがないね

ムービーやゲームのバリエーショ
ン、ヒントやアドバイスなどの細か
なオプションは、これでもかとばか
りにいろいろ盛り込まれた贅沢な1
本。とはいえ、基本は「上海」なの
で、実際にプレイしてみると、あま
りバリエーション豊富な感じはしな
い。全般的にプレイヤー側に立った
親切設計を基調にしているが、牌が
消える時のモーフィング処理が必要
だったかは疑問。牌の種類ごとに異
なるアニメが見られるのも「上海」
というゲームにとって蛇足では?
設定でオフにできるの
でさほど問題ではない
が。(高坂)

6

発売予定ソフト

風水先生

11月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均値 **6.33**

●HAMLET (博報堂)
●5,800円 (全年齢推奨)
●SLG (都市育成シミュレーション)
●バックアップ (1コ)
●1人用

これで家を建てればハッピー!?
風水という一風変わった要素を取り入れた都市育成シミュレーション。気の遣いがカギ

女性ユーザーズ

全体的に粗いのよねえ

要は街の道路を川に見立てて空気の流れを良くすればいいらしいんだけど、実際プレイしてみてもなんとなく感じてしか風水学のことはわかんなかった。それでも建物を移動させて(って考えも凄いな)、見違えるほどきれいになるとちょっとうれしかったりするのよね。でもポリゴンで作成されたにもかかわらず建物が実にへぽい。それと道路を曲がる時にかなり注意しないと引っかかりを感じて操作性最悪です。先へ進むどころか後退してたりするのは何さんしょ。着眼点はかなり面白かったんだけどね。(かおり)

5

ハイローラーズ

やべ、風水詳しくなっちゃうよ!

最初は「カクカクした動きとへぽいポリゴンがヤケに目立つゲームだな」とあまりいい印象を受けなかったんですが、ある程度やり込むと「ココはネ、あの建物のおかげで悪い気を受けてるんだよね」と、いっぱしの風水師(怪しげ)っぽい知識が得られちゃう自分を発見して驚きました。見た目と違い、中身は本格的かつフレンドリー。気の流れをコントロールするためのコンダラーや木火土金水(もっかどごんすい、と読む!)の五行理論を覚え、風水が操れるようになってハマリ出す。荒俣先生によるムービーもグー。(ロンドン)

7

ゲストライターズ

なかなか楽しい箱庭ソフト

いわゆるシム風水。立派な風水師(乱暴に言えば都市デザイナーか)になるために与えられた課題をこなしていきます。発表された時点から気にしていたのですが、やってみるとちゃんと遊べるので安心しました。ポロポロな工場も、良い場所に移せば立派になってトラックも止まります。いわゆる気の流れや五行の相性など、実生活にも生かせそうなネタは勉強になります。ただ、全体MAPがないのはなんとも不親切。ボーナスゲームもあって気晴らしには最適なんですけどね。アイテムも豊富で長く楽しめます。(綱島)

7

アイアンマン/XO

11月22日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均値 **6.33**

●アクレイトジャパン
●5,800円 (全年齢推奨)
●ACT (スクロールアクション)
●制限コンティニュー制
●1人~2人用 (協力)

コミックスヒーローが大暴れ!
アメコミヒーローが2人が活躍するアクションゲーム。意の手から世界を救うのだ

ちょっと地味じゃない?

アイアンマンというド派手なアメコミキャラが活躍するゲームだというのにステージ全体が地味すぎる気がします。実をいうとタイトルを聞いた時は、無意味に派手な、某格闘ゲームに出演したときのような攻撃を期待してました。で、実際見てみるとまるで○パイダーマンのような隠密ぶり。そこが私には良くも悪くも期待を裏切られたところです。ゲーム自体のアクションは奥行きからの攻撃などのひねりもある、スマートな横スクロールもの。ゲームのテンポも良いのでサクッと遊べるゲームですね。(あつこ)

6

昔のゲームっぽいけどイね

メガドラ時代によくあった“海外モノ横スクロールアクション”のサターン版。当然グラフィック面が昔のものよりグレードアップしているワケですが、やっぱり内容は古めかも。とはいえゲーム自体はマジメに作られているし、アメコミっぽい雰囲気自体はカッコイイ。なので、温故知新な気持ちで実は結構楽しく遊べちゃったりします。洋モノ系の濃い作品が好き的人か、“マープルコミック野郎”な人にはオススメ(かなり限定形)。個人的には、マップ間のつながをもっとわかりやすくしてほしいかな。(ロンドン)

6

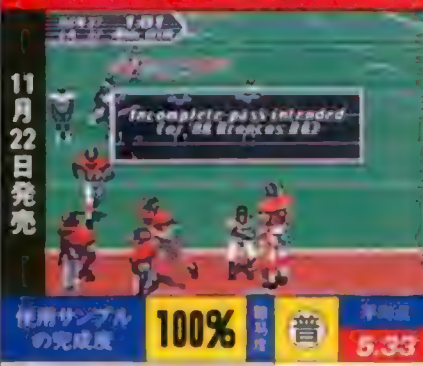
メガドラ的ノリ作品

アクションゲームとしてはシステムは古く、一昔前のメガドラ作品のようだ。これを普通の人プレイするにはかなりキツイかもしれないが、メガドラ黄金時代のクセのあるアクションが好き人人には意外に合うかもしれない。実際俺も遊んでしまったクチで、個人的に推したい作品ではある。アイアンマンやXOの存在があまりにもマイナーだし、印象も暗く、メジャー路線には残れなさそう。だが、こういうカオスなソフトは必要だと思うのだが、どうか。ただバランスの悪さとアクセスの長さには頭が痛くなるかも。(TETSU)

7

NFL クォーターバッククラブ'97

11月22日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均値 **5.33**

●アクレイトジャパン
●5,800円 (全年齢推奨)
●SPT (アメリカンフットボール)
●バックアップ (1コ)
●1人~12人用 (対戦)

本場の雰囲気味わえる!?
NFLの選手がすべて実名で登場するアメフトソフト。もちろんデータは最新版

スリリングなパスプレイ

まず、データ面だが、調子が再び上向きはじめたシカゴベアーズの個性派選手陣など、最新の実名情報がしっかりフォローされていて○。次にゲームシステムだが、フォーメーションをイチイチ考えるシミュレーション性より、とりあえず動いて戦うアクション性が強くうち出されており、パスプレイはスリリングに楽しめる。が、やはり従来通り、思うように走れず、力と力が衝突する荒々しさも表現しきれていないように思える。その反面、選手の背番号が1人1人違うなど、細かいところへの配慮はスゴイのだが。(楢田)

6

ルール知らなきゃねえ

始めに言っておくが、俺はアメフトが好きだし、その手のゲームもひと通り目を通して。そういった目からこのゲームを見た場合、本当によくできていると思う。見せ方もしっかりしているし、アメリカでは定着しているアメフトゲーの操作系もある程度網羅している。これが日本での流行りのスポーツだったと、アメフトゲーをレビューする時、毎回感じている。だが、はっきり言って日本では流行っていない。つまり知らない人が多いんだから、並行輸入するだけではなくて日本語化するとかしてほしい。(池サヲ)

5

初心者にはト辛いやネ

個人的には、NFLをちょこっと見るくらい、選手もエイクマンを知ってるくらいのフットボールミーハーなんだけど、こりゃ結構ツライ。せめてローカライズくらいはしてほしいかな。とにかくルールを知らないで遊ぶのがツライと思った方がヨイです。ただ、ミーハーなりに見たところでも、フォーメーションは結構豊富で、アクション性でもディフェンスを交わす動作ができたりとイイ感じ。スピード感や迫力もあるんで、やりこめればイける線かもリーグモードでは実戦さながらに長く遊べるしネ。(柴山)

5

発売予定ソフト

戦国ブレード

11月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%**難易度 **普**平均点 **7.66**

- アトラス
- 6,800円(全年齢推奨・2枚組)
- SHT(横スクロールシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(協力)



オリエントな風味満載!!
影京が送る戦国古流シューティング。アーケード版をさらにパワーアップ!

女性ユーザーズ

相変わらずファンサービス多し

おまけディスクのサービスは「ガンバード」と同じく見応え十分。個人的にはアインの占いがかなりお気に入りなのですが。もちろん本編もアーケード版が好きな人にも満足できるデキです。オリジナルの中間デモもファンサービス満載。難易度もお手頃、2人対戦でさらに楽しいデモなどキャラクターに惹かれているシューティング初心者にもオススメ。逆に硬派シューターには難易度の低さとステージ数の少なさが満足できないところかも。おまけディスクとこよりの巨乳にクラッときた人は絶対買いでしょ。(あつこ)

8

ハイローラーズ

オマケの画面レイアウトがナイス

ゲーム本編の移植度が高いのはもうなんか当たり前という感じ。サターン用にキャラがセリフを喋るのも、華美にならない程度にゲームにアクセントを加えていて○ですな。アクセススピードもなかなか早いと思うし。オマケの方も、かなりデータが詰まっている感じがして○。特に、キャラクター設定関係のコーナーのレイアウトなんかに、センスのよさ(原画のアングルをうまく生かしている)を感じますな。ファンなら迷うことなくこの2枚目のために買ってもよいかも。ゲーム難度はやや高めです。(ガイア)

8

ゲストライターズ

東亜なき今、彩京か!?

まず、移植度は○。SS版オリジナル要素の声優の演出、サウンドのバージョンアップ等も良質。ゲーム自体も、横シューティングのツボを心得た作り(弾の軌道や敵の出現パターン)になっており好感が持てる。キャラクターも個性的で、様々な攻略が楽しめるであろう。ただ、1つ要望を挙げるとすれば、ステージ上の演出がもう少しハデでもよかったような気がする。オマケの「戦国瓦版」に関しては、これだけでもデータベースとしての商品価値がありそう。ハイレゾモードで観るキャライラストは圧巻!!(リアル)

7

FIST

11月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%**難易度 **普**平均点 **3.66**

- イマジニア
- 6,800円(全年齢推奨)
- ACT(格闘アクション)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)



強く逞しいアイドルを目指して
8人のアイドル戦士がテレビ出演をかけた闘争を繰り展開。格闘ゲームシステムも本格化!

つまらなくはないが……

個人的には妙に弾む空中コンボが楽しめました。かぶりものをしているキャラクターや、技名を叫ぶ間抜けなところも笑えます。しかしゲームとしての基本的なところに疑問アリ。例えば、相手が技を出すのを見てから反撃しても、簡単につぶすことができる出の速い技や、ガードさえすれば反撃にどんな技でも入れることができるような硬直の長い技など、技ごとの性能差がありすぎ。加えて、前後の動きがあまりにも遅い。これでは普通のプレイができません。やっぱり全体的にバランスがとれていないのでは?(太股)

4

格闘?それともギャルゲー?

可愛い女の子達をメインにした格闘ゲーム……のはずなのだがなんか違う。確かにイラストの絵は好きな人は好きそうだが、それがポリゴンになったのを見ると情けないぐらいヘン。光源処理とか、グローとかいろいろやっているのは見た感じよくわかる。投げ技のモーションとかも結構奇麗ではある。だが、実際のプレイ感覚はというと、おもちゃのボクシングゲームのようにガチャガチャボタン叩いて遊んでいるっていうのになんか近い。もう少し、駆け引きを楽しめるなど、どうにかならなかったのかな?(池サラ)

3

キャラクターは大切にね

プリティファイターXは、各キャラごとのカルトなムービーと、止め絵のCGというウリがあったけど、今回の売りは3Dポリゴンらしい。1、2度クリアしてみたけど、スタッフロールすら出なかったのはなぜ?基本的にはキャラゲーの範疇に入ると思うのに、肩すかしをくらった気分。しゃがみガード+下キックだけで勝てるゲーム性にも大いに問題あり。あまりにもバランスが悪すぎるのでは? 限定CD&ポスターも最近では食傷気味。個人的に好きだった桃山愛や青山真琳のポリゴン表情が無惨で、泣きたい気分。(綱島)

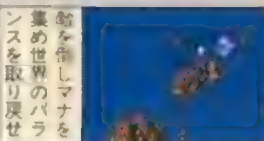
4

マジックカーペット

12月6日発売

使用サンプルの完成度 **100%**難易度 **普**平均点 **7.0**

- EAV
- 5,800/7,800円(通常版/マルコン両対応)
- SHT(3Dシューティング)
- バックアップ(5コ)
- 1人用●マルコン対応



魔法の絨毯で空を飛ばそう!!
イギリスの名産、フルフロック社の3Dシューティングがマルコン対応で登場!!

独特の浮遊感が好奇心を刺激

この作品にパソコンで初めて出会ったときには、その発想と表現力に衝撃を受けたものだ。あれからかなりの年月が経った今、あの時の感動の鮮度を保つためには、もっとスピード面や見せ方に工夫が必要だったのでは。また、ウリだったアラビアンムードいっぱいのグラフィックが、平凡な雰囲気仕上がりになっているため、エキゾチックなおとぎ話の世界からひき離され、魔法を操る魅力も半減。とはいえ、カーペットで上空を移動する、独特のフニャフニャした浮遊感はイキっており、好奇心をくすぐられる。(梅田)

6

アバウトな浮遊感が気持ちイイ

さすがは英ブルフロック社。今回も期待を裏切らないセンスの良さが光ってる。元はパソコン版からの移植なんですが、聞くとところによるとパソコン版はメチャメチャスピードが速いんだとか。ただ、私のように元のパソコン版を知らない人だったら、ストレスなく楽しめるでしょう。空飛ぶ絨毯の乗り心地は、「ビューン/」というより「ふわふわ」。各面も「やさしいけどキチンと達成感が味わえる」難易度設定なので幅広い層にオススメ。良質な海外モノの雰囲気味わうなら現時点でコレがいい感じ。(ロンドン)

7

名作ゆえに気になる欠点

ブルフロックらしく適度に頭を使うゲームで、遊んでいて気持ちがいい。空を飛ぶ感覚もいいし、グラフィックにも味がある。何より敵の魔法使いを倒した時や後半戦で派手な呪文を使った時の爽快感はすごい。しかし操作に難アリ。パソコン版では、ジョイスティック+キーボードで遊んでいたけど、その快適さと比べるとパッドでの操作は地獄。マルコンでも厳しい。画面スピードもひと昔前のパソコン比べても遅く感じるから、今どきの速いゲームに慣れている人にはちょっと。対戦モードがないのも寂しいかな。(OLIX)

8

発売予定ソフト

ステークスウィナー
G1 完全制覇への道

11月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.33**

- SNK/ザウルス
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(競馬アクション)
- パスワード制
- 1人~2人用(対戦)

競馬はボーンズ
ステージ的存在
連打が命だぞ!

ザウルス初参入は自分が馬を
操るといって移植競馬アクション
ン。馬への愛着も倍増!!

叩いて叩いて……だけじゃダメ!

TRYRUSH DEPPY

11月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.0**

- 日本クリエイ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(横スクロールアクション)
- 制限コンティニュー制
- 1人用

オーブニングで
は張り切るデッ
ビーの雄姿が!

表情豊かなデッビー……カワイイ!
自機は車キャラの表情が豊か
なアクション。ジャンプやタ
ーボを駆使して一位を目指せ

編集部総評

2P対戦が議論されそうだが、「バーチャロン」の地位は崩れそうにない感じ。その他もなかなかの佳作揃い。次回はいいよ「コップ2」が登場! 次回も必見!!

女性ユーザーズ

何だかさみしい……

色々難しいインブリードなどを考えなくてもいいので、そういう単純なところが楽しい。ひと目でわかる馬の能力や、ボタンの連打とキー操作だけで調教できる簡単さが嬉しいですね。簡単な調教で徐々に能力を上げていくと、だんだんレースが楽しくなっていく、その目で見える成果が面白いです。ただ、アーケード版の時はアバウトなペース配分で、もっと単純に勝てたような気がします。追加要素も少なく、物足りない感じに思えるし。サターン版は厳しすぎて、私はすぐに破産になっちゃいました。

(太股)

5

ハイローラーズ

演出面に寂しさが……

オリジナルと比べ、グラフィックなどにあまり手を加えていないところは、「見た目よりは中身で勝負」的なストレートさで好感が持てる反面、ちょっと演出で寂しさを感じた。システマ的にもまとまっている感じ。まとまりがよすぎて、逆に「難しい」という感覚がダイレクトに伝わってくる。その難しさもあってか、馬関係に興味のない人には、パラメーターの数値の代理競争に見えがちなのが残念。実際のレースシーンで馬を操れるのはおもしろいけど、もう少しそれ自体を盛り上げるような仕掛けが必要かも。

(ガイア)

7

ゲストライターズ

叩いて叩いて……って、アレ!?

競馬のアクションゲームとして、アーケードではもうおなじみといった作品。そこで当然、移植度は? という疑問を持つと思うけど、どうぞ安心されよ。種付けしてオリジナルの競走馬を作れるは、そいつに名前をつけられるは、出走レースを選択できるは……とかなり家庭用としてパワーアップしているのだ! 最近の競馬ゲーは、データ主体のシミュレーションが氾濫され、リアルさを追求する方向性になっているけど、このゲームは、簡単な操作性で肩ひじ張らずにプレイできるところが最大の功労だね。

(タカ)

7

なんですぐガス欠しちゃうの?

ステージの可愛らしさとキャラクターのオーバーアクションはすごく好みます。演出もアメリカな雰囲気好きな人なら気に入ると思うよ。ただ、いかんせん難易度が高い、というよりは操作に馴染めなくて、私の腕では先に進めませんでした。今までのアクションものとは違う、この車を手足のように動かせる人は、ステージを駆け抜けるスピード感と敵を蹴散らす攻撃が楽しめるはず。ただしすぐに燃料切れを起こしてしまうので、その辺のバランスは初心者につらいところ。ちょっと上級者向けかな?

(あつこ)

6

一部爽快、全体的にダメ

んんん……。『ソニック』に似てるけど越えてないというか。大ざっぱな印象を受けるのは絵柄のせいなのか、それとも仕掛けの少なさとシヨボさなのか……。キャラを動かしても、あんまり楽しさを感じず、地味に進んでいく。驚きとか恐怖とか、そういうアクションゲームを楽しむ要素が足りなさすぎる。ステージを進めるための作業をしているようだったな。プレイ中の俺は、きっとマグロっぽかったはずだ。オリジナルの味付けであるドラマシシステムとかも、ゲーム中では非常にわかりにくい。

とぼほん。(居酒屋)

4

演出に疑問

操作感覚、グラフィック、色使いそれに仕掛けなど、メガドラのソフトを彷彿とさせる作り。ひと世代前の機種ならそこそこ評価されたかもしれないが、今となっては、すべてにおいて古さを感じてしまう。またせっかくキャラに性格づけがなされているのに、演出として、それが生かされているように見えない。キャラすべてに声優をあてろとは言わないが、ステージごとに順位を表示したり、実況のみ声優を起用するというだけでもレースをしているという雰囲気をもっと出せたいし、キャラも立ったのでは?

(高坂)

5

リグ2・バーチャロンはRPG・格闘(?)ファンの域を越えてぜひ多くの人にプレイして欲しいですね。ネクロノミコンとステークスウィナーは何回も楽しめてお買得。(ようこ)

アーケード版にしりこみしてた人は「バーチャロン」でビコビコですな。あとは、佳作ソフトが大漁といった感じ。年末に向けて財布のヒモを引き締めねばという気も。(ガイア)

年末の大作第1弾のバーチャロンが確定。ツインスティックも欲しいけど、お金がなければパッドで楽しむのも一興。「ネクロノミコン」のきめ細かい仕事も捨てがたい。(TETSU)

新着ソフトチェック!!

今回は完成サンプルが間に合わなかった「バーチャコップ2」とメイキングもののソフトを紹介。期待の移植作だけにデキが気になるところ。次回でレビューを行うぞ!

MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION

発売中(11月8日発売)

完成度 **100%**

- セガ・コンピュータエンタテインメント
- 2,480円
- ETC(バラエティ)
- バックアップ無し
- 1人用・ムービーカード対応

昨年アーケードで大ヒットしたガンシューティングの最新作を完全移植。新コースやオマケも満載

設定資料はキャラ、背景、絵コンテを合わせ、30枚を収録。前作のメイキング編と同じく、本命はやはり声優インタビューだろう。本編に出演する氷上恭子、宮村優子、三石琴乃、冬馬由美にそれぞれ10の設問に答えてもらうというもので、若本規夫のナレーションもシブい。またCRIが開発した新しい動画技術MPEG Sofdecのおかげで、ツールムーションもかくやというザラツキのないムービーに仕上がっていて、声優ディスクとして捉えてもこの値段は悪くない。(PP)

バーチャコップ2

11月22日発売

完成度 **100%**

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(ガンシューティング)
- 1人~2人用(協力)
- バーチャガン対応

12月に発売される本編の予告編。前作のあらすじや予告編、設定資料、声優インタビューを収録

昨年末サターンで「1」が発売され、品切れ店も続出した「バーチャコップ」シリーズの最新作がついに登場する。サターン版の画面が公開され始めた最初の頃は、正直不安な部分もあったのが、この原稿を書いている締切ギリギリで入手したマスター版は非常に完成度が上がっていてまさに大満足の内容だった。特にステージ3の新コースはアーケード版をやり込んだ人にも超オススメ。元が「1」に比べややマニアックな点で好み分かれるが、豊富な内容で帳消しだろう。(ジャム)

次世代裏技リーグ

64 車種が増える

bit級 静岡県・藤巻博志・26歳

湾岸デッドヒート+リアルアレンジ

●バック・イン・ビデオ

選択できる車種が増える裏技だ。シナリオモードでステージ1からボーナスステージまでをすべて1位でゴールする。すると、夜のステージが出現し、同時にナイトメア、フェニックス、サーベルタイガーの3種類の車が選択できるようになる。続けて、夜のステージでもすべて1位を取ると、真のエンディングが流れる他、ロードバスター(トラック)、オーバーロード(ヘリ型の車)の2台が選択可能になる。ハイスペックの車ばかりなので好タイムが狙えるぞ。



※真のエンディングはロードバスターとオーバーロードの2台が選択可能になる。

※ロードバスターとオーバーロードの2台が選択可能になる。

16 コアラだまで遊ぼう

bit級 岡山県・村上良雄

ときめきメモリアル対戦ばするだま

●コナミ

玉がすべてコアラになってしまいう裏技だ。名前を入力するときに「しりつ」と入力して決定し、Bでキャンセル、次に「きらめき」と入力して同様にキャンセルする。最後に「こうこう」と決定しゲームを始めると、玉がすべて、ちょっと怖い顔のコアラ玉になるぞ。



※玉がすべてコアラ玉になるぞ。

16 対戦中のセリフが聞ける

bit級 福岡県・坂田匡彦・22歳

ときめきメモリアル対戦ばするだま

●コナミ

女の子のセリフが聞ける裏技だ。まず、根性モードでクリアし、オプションの「思い出」でセリフが聞きたい女の子のエンディングを見る。あとは、エアメールが届いてメッセージを言う画面で、下の表のボタンを押せばOKだ。



L+上	2連鎖	X+上	小連鎖への反撃
L+右	3連鎖	X+右	勝ち
L+下	4連鎖	X+下	コンティニューカウントダウン
L+左	5連鎖	X+左	コンティニュー決定
R+上	6連鎖以上	Y+上	小連鎖を受けたとき
R+右	連鎖終了時	Y+右	ひとりごと
R+下	大連鎖を受けたとき	Y+下	ポーズ
R+左	大連鎖への反撃	Y+左	キャラクター決定時

32 パスワードの効果

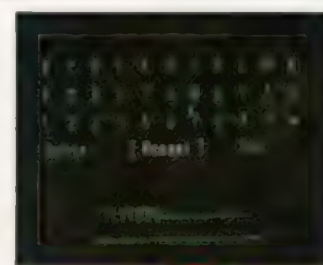
bit級 大阪府・おまりい・25歳

エイリアントリロジー

●アクレイムジャパン

決まったパスワードを入力するとゲーム中に様々な効果があるぞ。

- 弾数無限...F1LLMYPOCK1TS
 - 武器セレクト
.....F1SH1NGFORGVNS
 - 面セレクトFLYTO・・
- (・・はステージ数を入れる)



武器セレクトを使えば、初めからこんなに強い武器が使える。初心者うれしい裏技だ。



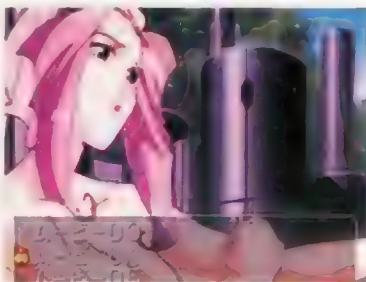
面セレクトの数値は00~34まで、いきなり最終面から始めることもできる。

32bit級 神秘の世界エルハザード

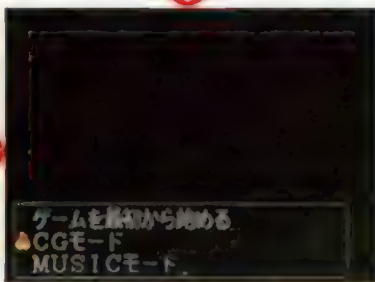
オプションが増える

宮城県・跡部泰介・16歳

用意されている8つのエンディングをすべて見ると、最後に「オールエンディングクリア」と表示される。その後タイトル画面に戻り「New Game」を選ぶと「CGモード」、「MUSICモード」、「MOVIEモード」の3つが追加される。



すべてをクリアした人へのプレゼント。3つ追加される。それぞれ目かきなどを選んで見られる。



3つ追加される。それぞれ目かきなどを選んで見られる。

32bit級 ソニックウイングススペシャル

全キャラ使用コマンド

神奈川県・塚本洋介・14歳

隠しキャラの「北白川小兎美」と「謎の男」が初めから使えるコマンドを紹介。タイトル画面でスタート、右、R、右、R、右、R、右、R、B、スタートと入力し選択画面でカーソルを上を持っていけば選択できる。



小兎美の隠し技は「ラビオ乱舞」と「ラビオソード」。コマンドはサタマガ15号を参考に。



コマンドはサタマガ15号を参考に。

16bit級 ホーンテッドカジノ

ポーカーで楽々勝負

静岡県・片倉純也

ポーカーを楽にクリアしたい人にオススメの裏技。ディーラーが「RAISE UP or CALL」と言った後LボタンでアイテムBOXを出し、RボタンでアイテムBOXをしまう。次に左か右を押すと再び「チェンジカード」をすることができる。これで良いカードを楽に揃えることができる。



あまり繰り返しているとカードが変化しなくなってしまう。程々のところで手を打とう。

8bit級 ウイニングポスト2 プログラム'96

カップルの話を聞こう

神奈川県・井上真哉・14歳

どのレースでも良いのでレース開催日に競馬場のパドックに行く。パドックで馬主コマンドにカーソルを合わせてLかRを押すと、カップルが話している噂話などを聞くことができる。ためにならないことの方が多いのであえて聞く必要はない。カップル客の多い今の競馬場の状況を表しているような1シーンが見られる。



パドックを見に来たカップル。馬主の話より面白い話をしてくれることもある。

32bit級 テストラクションダービー

無敵モード

青森県・ろにみそ・17歳

車の破壊が目的のこのゲームで、自車が無敵になるという有効な裏技を発見。一度プレイをした後、ランキングのネームに「/DAMAGE/」と入力する。これでいくら体当たりをされてもダメージを受けなくなるぞ。



裏技大募集

- 次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
- ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、

ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

- 同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

8bit級	サターンソフト2本
32bit級	サターンソフト1本
16bit級	図書券3,000円分
8bit級	図書券2,000円分

●セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで



デジタルピンボール
「ネクロノミコン」
11月15日 発売 ¥5,800 (税別)

KAZE

KAZE Co., Ltd.

株式会社カゼ

〒107 東京都港区南青山7-3-2 ハーブ7M705

Tel: 03(3797)0350

E-Mail: pinball@kazenet.com

http://www.kazenet.com

ときどき死ななきゃ、生きてられない。



SEGA・SEGA Saturn は株式会社セガの登録商標です。SEGA Saturn 使用の周辺機器、ソフトウェアを発売するものとしてその発売を承認したものではありません。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年11月8日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



2 「NIGHTS」 Tシャツ●3名

非売品/提供 セガ

クリスマスバージョンも発表され、年末盛り上がり必至の「NIGHTS」。夏バージョンをあげる。

3 「エターナルメロディ」 ポスター●5名

非売品/提供 メディアワークス

PS版と合わせれば1枚の絵になるのだ! 今回はセットでプレゼントしちゃうぞ。



■応募のきまり■

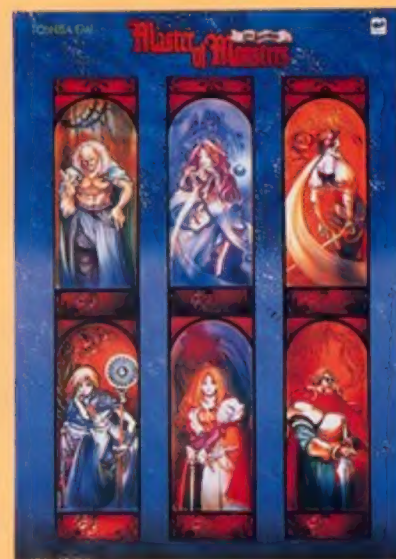
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。

記入が不十分なものは無効になります。締め切りは11月25日(当日消印有効)、発表は本誌1月24日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

4 「マスター・オブ・モンスターズ」ポスター●5名

非売品/提供 東芝EMI

ファンタジー色強い、大判ポスター。板壁の部屋にさりげなく貼りたいね。



5 荒俣 宏サイン色紙●3名

非売品/提供 HAMLET

風水先生の監修を務める荒俣宏氏の色紙。著書も併せて読むとより堪能できるはず。



提供 ソフトバンク
ストイックなタイム縮め以外の楽しさが味わえる本作。破壊のカタルシスを味わってほしい。

6 「Destruction Derby」●3名

9月27日号プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

和歌山県・中原雄介、岩手県・合野純一、埼玉県・磐田武博、愛知県・沼田秀彰、神奈川県・菅原潤子、大阪府・小野政敏、茨城県・安達健彦、東京都・成田毅、栃木県・緒方慎一、千葉県・手塚直輝、兵庫県・西森博幸、青森県・黒田拓也、高知県・渡部友江、新潟県・矢島雄一郎、福岡県・伊東秀幸、北海道・水谷仁、東京都・朝倉浩輔、石川県・小牧篤司

徳島県・中嶋勝典、大分県・豊島香織

②「だいな♡あいらん」ポスター(5名)

兵庫県・中西 勝、宮城県・蓮田晴美、熊本県・西牟田賢一、広島県・田村優作、長崎県・杉原孝太郎

③「真・女神転生デビルサマナーズスペシャルBOX」(3名)

岐阜県・朝原ともみ、東京都・石丸義広、新潟県・野津浩二、宮崎県・鈴木 治、兵庫県・半田由紀、東京都・佐久間愛紀

④「ラングリッサーⅡ」小説(10名)

千葉県・稲垣幸太郎、新潟県・石坂祐介、兵庫県・小林隼人

北海道・乙富士智昭、埼玉県・服部貴弘、青森県・丘沼義教

東京都・土屋隆文、沖縄県・河野芳彦

⑤藤崎詩織うちわ(5名)

岐阜県・今井清太郎、岐阜県・松岡宏美、富山県・石原伸一、岡山県・大森健司、岩手県・柳村武史

⑥「エイリアントリロジー」ポスター(3名)

神奈川県・田畑 栄、岡山県・苅谷幸彦、静岡県・小坂一徳、⑦スリーオックス(3名)

北海道・川田 勉、広島県・丸山泰弘、鹿児島県・森谷 仁

注...雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本誌の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

巻頭のNEWSでも触れたようにセガサターンマガジン創刊2周年を目前にしてビッグニュース。1月31日発売号から、なんと週刊化が決定。編集部も、その準備に大爆走状態。週刊化に関する、ご意見、ご希望なども、大々的にお待ちしております!

セガサターンマガジン12月13日号は 11月22日発売です

本誌の内容に関する
お問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 岸田准一
黒谷慶大 砂金雅彦/編集協力 ヘッドルーム(政綱大介 山田朋一 高橋祐介 野本由起) ターニング
ポイント(稲元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限公司(浅川直樹 新明敏夫)/ア
シスタント 小菅 誠 小崎 歩 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明/ライター 折原光治
佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 柳田理子 青山ようこ 梶原 智
岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 穴戸晃男 杉本穠司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一
郎 柴山道久 篠田 聡 たか・びー 中島健次 加島 綾 飯田REI 藤原昌之 山内康彦 工藤 剛
種村美和子 山田 功 明石家サンマン 金子光晴/レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川
修二 加藤勇二 塩住太郎 瀬川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金
井真由美 部野龍(白勢房枝) 吉田正人 ウォッシュ 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァ
ック・クリエイティブ 郡川正次/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士蘭 佐々木啓
介 田中修一 井手宏幸/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山真代/写植 ケイズグラフ
イック 三共社/校正 フィールドアップ/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。



魔せつ子クララ
ミラクルワールドで大暴れ!!

クォータービュースクロール画面の
シューティングアクション、
セガサターンに登場!!
2人同時プレイ、途中参加可能!!
プリクラオリジナル
卓上カレンダー付き



画面は開発中のものです。

プリクラ プリンセス クララ 大作戦



セガサターン専用ソフト
アクションシューティングゲーム
(1~2人用)

**11月15日
発売**

価格6,800円 (税別)

- 18パターンのマルチエンディングを用意!
- ショットで敵を倒し、動物たちを救え!!
助けた動物の数でビュアゲージがUP!
- ビュアエッグはステージごとに成長するぞ!
何になるかは、プレイヤーしだい!!
- ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと
大爆発!! 爆発連鎖で高得点だ!
ねらうはDIAMOND!!

店頭予約特典:先着2万名様(全国)まで
特製B2ポスタープレゼント!!
(無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に!)

© ATLUS. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. キャラクターデザイン・CGイラスト: 椎名 優

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーツという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス //www.CSK-net.or.jp/AMUSE/ATLUS



その心、刃のようぞ。

あの「戦国エース」の続編が
グレードアップして
セガサターンに登場！
2人同時プレイ可能
途中参加可能
プレミアムCD-ROM付き



画面は開発中のものです。

- 彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植！
- 多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した「戦国エース」の続編登場！
- キャラクターデザインはゲームファンに人気のイラストレーター 司 淳 を起用！
- 30を超えるマルチエンディングを用意！！
- プレミアムCD-ROM付きの2枚組
プレミアムCD-ROMの内容
- ゲストギャラリー ●イラストコンテスト受賞者＋全作品発表
- 設定資料集 ●「戦国エース」解説 ●ときめきアイン占い

店頭予約特典：先着2万名様（全国）まで
特製B2ポスタープレゼント！！
（無くなり次第終了します。店頭予約はお早目に！）

セガサターン専用ソフト
（CD-ROM2枚組）
横スクロールシューティングゲーム
（1～2人用）

11月22日
発売

価格6,800円（税別）



戦国エース

SENGOKU ACE EPISODE II

© PSIKYO. SALES BY ATLUS.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA SATURN」の使用を許諾したものです。

■スタッフ募集中！【職種】1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

戦闘開始



電腦戦機 バーチャロン
11月29日発売 5,800円【対戦バトルシミュレーション】
【専用ツインスティック対応】 © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

電腦戦機
VIRTUALLY
CYBER TROOPERS™



セガサターンにあのポリショイサーカスがジョイント!

セガサターンのデジタル技術と、ポリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった! スーパーエンターテイメントライブアクション。

会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選でNEWファミリアやアルバスプーン限定モデルなどの豪華賞品が当たる!

協賛:
株式会社園部セイコー
マツタ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

会場・日時

横 浜: ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福 岡: キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札 幌: 新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広 島: 基町クレド	11/16(土)・17(日)
東 京: 東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋: ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東 京: 恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大 阪: 梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合わせは、お客様相談センターへ



SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NIGHTS

キャンペーン

11月22日～12月25日

今、セガサターンを買い
「クリスマス ナイツ 冬季限定版」を
プレゼント!

SEGA SATURN™

※商品が無くなり次第終了となります。



希望小売価格
¥20,000(税別)

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都品川区 1-2-12 新大塚ビル 3F
TEL 03-5561-2235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp ●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



Printed in Japan

T1023404110549

雑誌23404-11/22